PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation® Oficial - España

107 ★ DICIEMBRE 2009 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

SÓLO 2'95€

CALL OF DUTY PS3

MODERN WARFARE 2

¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!

¡El combate del siglo ha comenzado!

GUÍA COMPLETA UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES

DESCUENTO LOS MEJORES JUEGOS!

5€

AHORRO SEGURO NUESTROS TÍTULOS COMENDADOS...
kken 6 (PS3)
agon Ball Raging Blast (PS3)
llout 3 GOTY (PS3)
k & Daxter La Frontera... (PS2)
A Chinatown Wars (PSP)

AVANCE EXCLUSIVO DE BIOSHOCK 2

GOD OF WAR III ¡KRATOS REGRESA A LO BESTIA!



ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: METAL GEAR SOLID PEACE WALKER ★ BAYONETTA ★ DARKSIDERS ★ JUST CAUSE 2 INVIZIMALS ★ EYEPET ★ PLANET 51 ★ RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO ★ LEGO ROCK BAND ★ SINGSTAR MECANO...


KONAMI
SAW
Ya has visto mis
juegos en las películas...
AHORA TE TOCA JUGAR A TI
PC DVD
XBOX 360
KONAMI
PS3
SAW
18
www.pegi.info
twisted pictures
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC DVD
LIONSGATE
©2009 Konami Digital Entertainment SAW – © 2004 Saw Productions, Inc. All Rights Reserved.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
Trademarks are property of their respective owners, "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, EDUARDO GARCÍA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax. 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS /+34 91.586 36.32- *larias@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30 *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@iqa.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35 45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330 07 33- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237 021.743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Me cortaré el pelo cuando hagan una zarzuela de Chicho Terremoto»
Mi juego favorito
Modern Warfare 2











Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Mi EyePet va a ser de verdad dentro de muy poco. Sólo hay que esperar...»
Mi juego favorito
Ratchet & Clank: A.E.E.T.

Eduardo «Edgar & Cía» García
ps@grupozeta.es
«Quiero un perro como el de Dragon Age para que cuide mis parcelas»
Mi juego favorito
Uncharted 2





El círculo se cierra

La suerte está echada. Todos los grandes del año han ido cayendo como hojas de otoño ante nosotros, a modo de alfombra natural, para amortiguar nuestras dudas sobre qué comprar. No hace falta recordar sus nombres porque están en todas las listas de deseos y compras obligadas y, una vez más, no han faltado a la cita. Son una muesca más, una cifra, en las franquicias que rigen los designios del sector pero que, reconozcámoslo, han regresado con más calidad y fuerza que nunca, y eso es de agradecer. Por nuestra parte, este baile de celebridades hemos querido compartirlo con Modern Warfare 2 y un análisis exclusivo, junto a la gente de Infinity Ward en Londres, que nos permitió disfrutar con su «infinita» calidad, boca y ojos abiertos de par en par, y poder ofreceros, antes que nadie, el primer análisis del rey de los shooters. El círculo de 2009 se cierra, lenta y ceremoniosamente casi a ojos vista. Ningún grande ha querido perderse la ceremonia de clausura. Ahora, como todos los años, os toca a vosotros decidir y engrandecer, aún más, el nombre de los elegidos.

Marcos «The Elf» García



1º Lucía «Lucky» Perdomo
«Como alguien me tosa, se lo digo a mi nuevo shinigami».
Yo que vosotros no me la jugaba, entre el bicharraco y el cuadernito...

2º Pedro «John Tones» Berruezo
«No hay mes sin juego de zombis que me estrese el cierre».
No te preocupes campeón, mientras hay cierre hay esperanza.

3º Raúl «Stan By» Barrantes
«Tengo el pecho cargado de amor y el cerebro de odio».
No sabemos qué ha querido decir, pero suena mal.

4º David «Wiki» Navarro
«No gano a mi abuela al Tekken 6 ni aporreando el mando».
Si el apellido de tu abuela es Mishima, lo comprendemos.

5º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Dicen que mi vena criticona va en aumento, ¡mentirosos!».
Es el primer redactor que hace reviews en las noticias.

★ 107 Diciembre 2009

Sumario





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



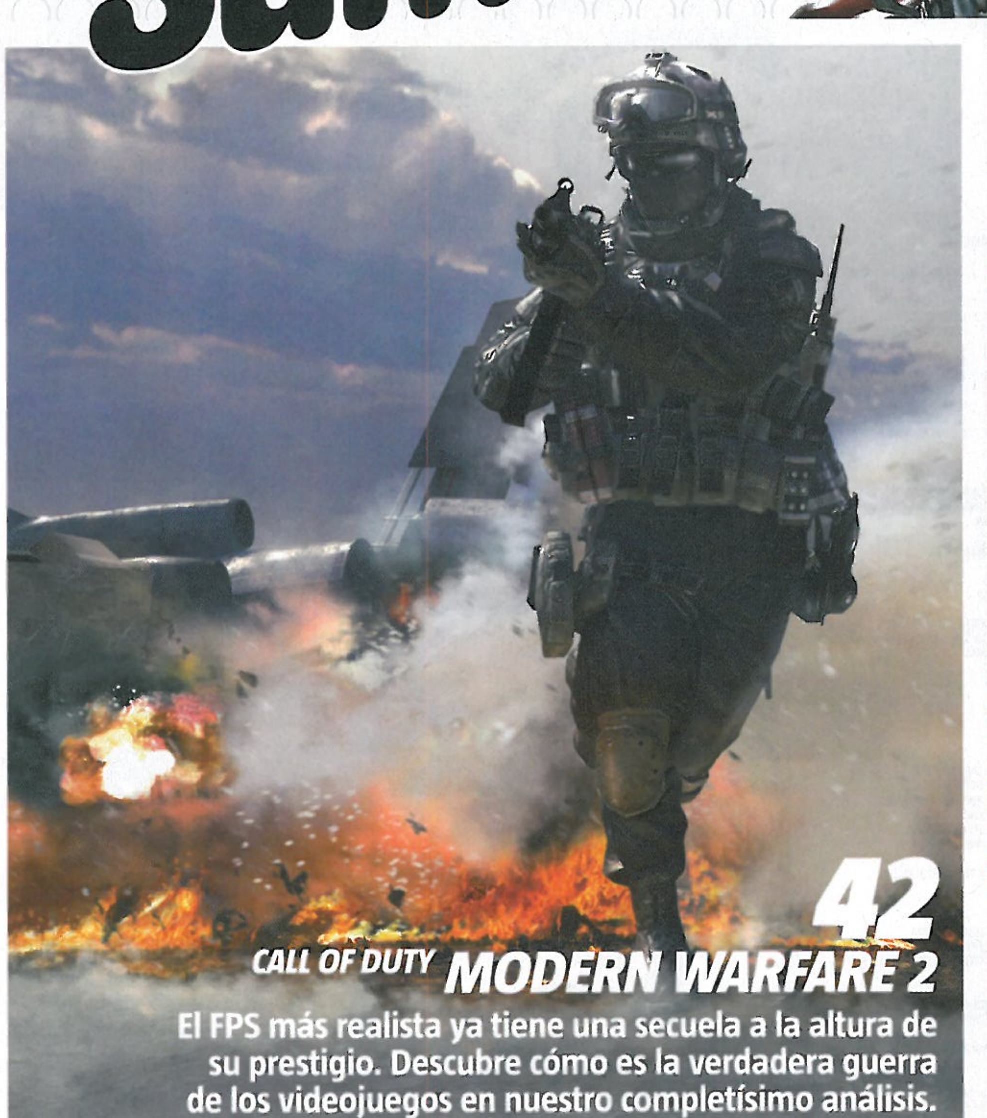
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.









PlayStation®
Revista Oficial - España

88 DARKSIDERS

El Apocalipsis ha comenzado y Guerra está dispuesto a desatar su furia a lomos de su caballo. ¡Jugamos la Beta y te lo contamos!



124 MICHELLE Y LEIVA

Nuestros famosos muestran su faceta más solidaria en un disco de apoyo al Sahara.

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

SECCIONES 22
EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

PS STORE 26
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 36
LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA

TEST 42
ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES

VERSIÓN BETA 84
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

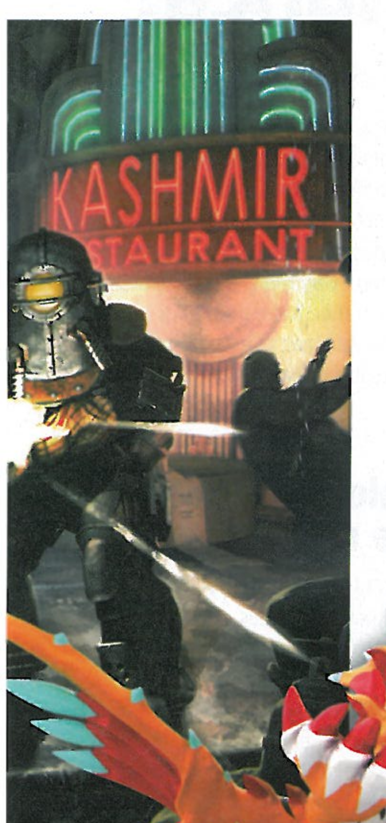
BUZÓN 116

CONSULTORIO 118

PLAYSTYLE 123
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

52 GTA CHINATOWN WARS

Las mafias orientales invaden tu PSP en un GTA con sabor clásico.





60 INVIZIMALS

La caza de bichos comienza en tu propia habitación ¡Descubre el juego más original de Sony!



Todo lo que necesitas saber para estar a la última



349,99 €

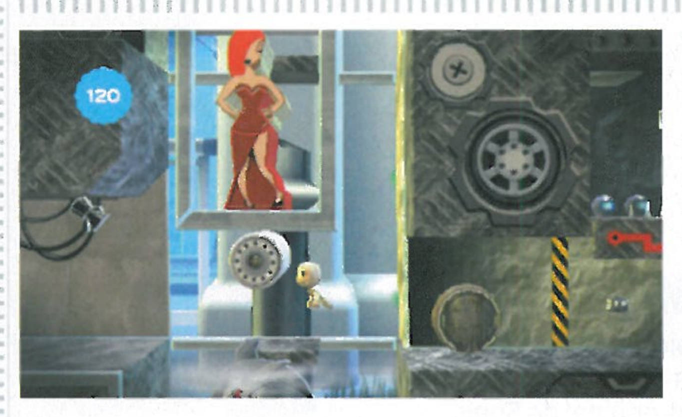
¡Más disco duro que nunca!

Nuevos packs de PlayStation 3, esta vez con 250 GB para guardarlo todo

A medida que los contenidos de *PSN* y la *Store* van aumentando, muchos jugadores nos vemos con dificultades para guardar todos los contenidos que nos descargamos en el disco duro de nuestra consola. Si tienes ese problema, ya está resuelto con los nuevos *packs* de **PlayStation 3**, con 250 GB de capacidad en su disco duro.

Y los hay para todos los gustos. Si te van los juegos de aventuras, puedes conseguir tu **PS3** con *Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones*. Si lo tuyo es la lucha, opta por la **PS3** con *Tekken 6*. Si por el contrario eres un amante de los juegos deportivos, con *FIFA 10*. Para sacar rendimiento al disco duro de 250 GB desde el principio tienes un *pack* que viene con un vale de descarga de 70 € para comprar todo tipo de contenidos en *PlayStation Network*. Y por último, si además de los videojuegos te encanta el cine, tienes tu **PlayStation 3** con dos películas en *Blu-ray*: *Ángeles y Demonios* y *Batman: El Caballero Oscuro*, más el mando a distancia para BD.

Todos los *packs* ya están disponibles, y al mismo precio: 349,99 €.

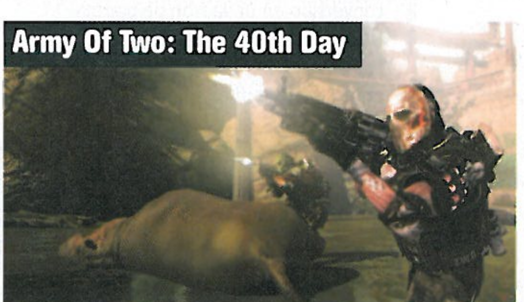


Todo un universo para explorar y crear, ¡LBP en PSP llega el 19 de noviembre!

¡Por fin tenemos a nuestro *Sackboy* en formato portátil! Con ***Little Big Planet*** para **PSP** puedes comenzar la aventura en tu casa, continuarla en el autobús y terminarla... en ningún sitio. Gracias al potente editor de niveles, los 30 mundos que vienen por defecto son una mínima parte del videojuego.

Al igual que en la versión de **PlayStation 3**, este ***Little Big Planet*** nos llevará a niveles llenos de variedad, vida, objetos y formas con los que interactuar, siempre a partir de físicas reales. **Cambridge Studios** ha trabajado mucho para hacer de ***Little Big Planet*** para **PSP** una experiencia totalmente inolvidable. Muy pronto podrás ver en **PlayStation Revista Oficial** nuestras impresiones acerca de este gran juego.







Dos bombazos de Electronic Arts para principios de 2010

Nada más y nada menos que las secuelas de dos grandes juegos de 2008. El primero, ***Army Of Two: The 40th Day*** llegará con la resaca de las navidades, a mediados de enero. Mientras que ***Battlefield Bad Company 2*** se hará de rogar hasta principios de marzo.

De ***Army Of Two: The 40th Day*** poco sabíamos desde que fuera presentado en primavera. Matt Turner, el productor del juego, se dejó caer por Madrid para desvelarnos nuevos datos y reiterar los esfuerzos de **EA Montreal** a la hora de aprovechar todo el *feedback*, los comentarios de los jugadores, para diseñar esta continuación. Y parece que las sugerencias de los veteranos del primer *Army Of Two* no han caído en saco roto. La coordinación entre Salem y Ríos será más decisiva que en la primera parte. Además, podrás crear armas caseras con destornilladores o latas de refresco, así como diseñar tácticas sobre la marcha.

De ***Battlefield Bad Company 2*** sabemos un poco menos. «Más vehículos, más destrucción y más trabajo en equipo» es el lema de esta segunda parte, toda una declaración de intenciones. Desde **DICE** se sostiene que habrá más de 40 armas a elegir, que podremos modificar para dar lugar a muchas más posibilidades. Además, la variedad de escenarios será mayor y se está mejorando el sistema de destrucción de edificios, ya de por sí excelente en la primera parte. En cuanto al On-line, hasta 24 jugadores podrán enfrentarse en impactantes batallas con balas silbando por todos lados.



Agarest ya está en las tiendas

Desde el pasado 30 de octubre ya puedes conseguir ***Agarest: Generations Of War***. En este título de rol de **Ghostlight** el protagonista deberá elegir entre distintas bellezas femeninas a lo largo de la aventura. Puedes adquirir tanto la versión normal por 49,95 € como la de coleccionista, limitada, que incluye un Libro de Arte de 48 páginas, 6 postales, un póster tamaño A3 y la carátula original por 59,95 €.

PlayLab, ¡presenta tu proyecto!

¿No sabes qué es **PlayLab** aún? Es un espacio de creación y difusión de la cultura del videojuego. El objetivo, descubrir nuevas expresiones artísticas a través de este medio. Tienes de plazo hasta el 25 de noviembre para presentar una idea innovadora en relación al mundo de los videojuegos. Si quieres más información entra en *medialab-prado.es*. Puedes ser la nueva promesa de la industria.



El Torneo español del Puño de Hierro

El próximo 21 de noviembre se celebra en Madrid la eliminatoria española del **Torneo Mundial del Puño de Hierro**. El objetivo, encontrar al luchador definitivo de *Tekken* 6. La inscripción es gratuita a través de la página **www.tekken.com** y el lugar del evento será Telefónica Flagship Store (Gran Vía, 28).

Sólo el mejor podrá acudir a la eliminatoria europea, que se celebrará el próximo 12 de diciembre en Londres. Apúntate, ¡es la mejor oportunidad para demostrar lo que vales con ***Tekken 6***!

News











Los blindados bípedos del primer Lost Planet, los Vital Suit, regresan mejorados para esta secuela. ¡Caben hasta tres jugadores!

Lost Planet 2 está cerca...

Llegará en el primer cuatrimestre de 2010. ***Lost Planet 2*** nos sitúa diez años después de los sucesos ocurridos en el primer juego. El planeta helado ha comenzado a descongelarse, dando lugar a exuberantes junglas y desiertos de arena.

En esta segunda entrega, manejaremos a seis héroes a través de diferentes historias interconectadas, que evolucionan en función de las decisiones que vayamos tomando. Nos enfrentaremos a enemigos a gran escala con una inmensa cantidad de armas, algunas personalizables, como nuestros personajes. Por último, en el On-line podremos jugar cooperativamente con otros 3 amigos y con otros 15 en los demás modos.



Inversion llegará a lo largo de 2010. No sabemos mucho, pero la idea de los combates gravitatorios tiene buena pinta. ¡Hasta podremos crearnos coberturas!



Con el arma Grappler podremos modificar la gravedad. Ya lo ves, un bus de la EMT en formato vertical.

Inversion, lo nuevo de Namco Bandai

Inversion es un *shooter* cooperativo en tercera persona. Según **Saber Interactive**, el equipo de desarrollo a su cargo, es un juego que «*combina la ferocidad de los combates y la intensa acción con un revolucionario motor de manipulación de la gravedad, llamado Grappler*». Lo podremos utilizar en muchísimas situaciones, como escudo o como proyectiles, para sacar enemigos de sus coberturas o para acabar con ellos directamente.

Ambientado en un futuro cercano, la humanidad vive en paz hasta que una invasión imprevista de un enemigo desconocido, los *Lutadore*, acaba con la tranquilidad. Coincidiendo con la invasión, algunas zonas de la ciudad entran en gravedad cero. Y tú, como el policía Davis Russel, deberás acabar con los *Lutadore* y resolver el misterio.





Prison Break sigue su andadura

Aún no sabemos cuándo se lanzará, pero va llegando información poco a poco sobre Prison Break. En el videojuego, el protagonista será el agente Tom Paxton, que investigará por qué Michael Scofield -el héroe de la serie y sin antecendetes- se ha convertido en un ladrón de bancos. La historia se desarrolla a la vez que la primera temporada, pero bajo un punto de vista diferente.





Mucha sangre con Splatterhouse

Ya tenemos fecha de lanzamiento para Splatterhouse. El gran clasicazo de las recreativas de finales de los 80 llegará a Europa en 2010, sin confirmar fecha exacta. Nos pondremos en el papel de Rick Taylor, un universitario con muy malas pulgas que seguirá el sangriento rastro de su novia Jennifer. Mucho gore y mucha sangre, rico, rico.

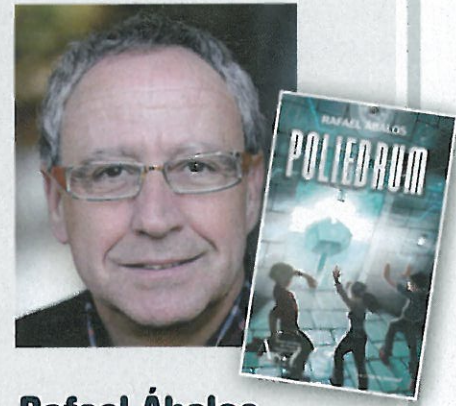


«Christian» y «Superdinho», que al final quedó subcampeón, fueron los dos representantes españoles.

Seabass volvió a participar en todas las actividades y se mostró muy interesado por la opinión de todos los asistentes.

PES Liga 2009: España subcampeona de Europa

España firmó con broche de plata su mejor actuación en una Final Europea de la *PES Liga*, al quedar uno de sus dos representantes: Luis Cintas Sola «Superdinho», finalista y subcampeón de la octava edición celebrada el pasado 3 de octubre en Niza (Francia). En una Final que será recordada por su intensidad y emoción, acabó perdiendo por la mínima, gracias a una expulsión y un penalti bastante injusto, frente al belga Jinxy. El otro representante español, Christian Alfaro «Christian», también jugó un gran torneo pero terminó su participación en unos honrosos cuartos de final. En los días previos a la Final, tuvimos ocasión de conversar con Shingo «Seabass», que en esta ocasión prefirió escuchar las opiniones de la prensa sobre *PES 2010* y atender a las mejoras y recomendaciones de todos los asistentes de cara al *PES* del año que viene. Como en años anteriores, la prensa también disputó sus tradicionales torneos de fútbol, tanto en consola como en el terreno de juego. Como datos más destacables, reseñar un notorio tercer puesto final y, por primera vez, la ausencia de lesiones graves.



Rafael Ábalos, ganador del premio As de Picas

La primera edición de los premios **As de Picas** ha reconocido a ***Poliedrum*** de Rafael Ábalos como la mejor novela para el fomento de la lectura entre los jóvenes.

Los miembros del jurado formado por adolescentes, miembros de **Sony C.E.**, de **El Corte Inglés** y de la **Editorial Viceversa**, han concedido el premio al libro al considerar que «*pone de manifiesto que leer libros y jugar con videojuegos son dos actividades complementarias*».

Poliedrum nos traslada a Edimburgo para resolver el asesinato de uno de los dibujantes de cómics más famosos del mundo. Valiéndose de una de sus obras, los protagonistas emprenderán una investigación que les llevará hasta un ser diabólico.



Alicia Kay, una mujer productora de videojuegos

Alicia Kay creció jugando con su padre a *Mario Bros* y a *Turok*. Aún sigue jugando a este último, compaginándolo con *Pure*. Estudió empresariales y se especializó en Entretenimiento, y ahora lucha contra la idea de que los juegos para chicas no tienen la misma calidad que el resto de los juegos. Y pelea por ello desde dentro de una desarrolladora, **Disney**, que ha apostado por hacer un juego que aguante el análisis de los críticos con ***Hannah Montana: ¡Vive el espectáculo!***

«*La industria se ha dado cuenta de que tiene que producir juegos con calidad. Las chicas son muy listas. Si no es un buen juego, no lo van a querer comprar*», dice Kay, y reafirma sus palabras con el hecho de que se ha realizado *motion capture* para que los movimientos de Hannah Montana en la pantalla de **PSP** sean lo más parecidos posibles a los de la actriz que le da vida en la serie, Miley Cyrus. Por lo visto, conseguir un buen juego para el mercado femenino es tan sencillo como dedicarle el mismo esfuerzo y los mismos recursos que si se tratase de un juego dirigido a todo el mundo.

¡Vive el espectáculo! llega a España con un encanto añadido, ya que se vende en un *pack* con **PSP** *Lilac Purple* a un precio de 189,99 €. El juego solo cuesta 29,95 €.



Podemos jurar sobre una colección de Biblias, que lo que veis a la derecha es una captura del juego de PSP. El detalle gráfico es sencillamente impresionante.

¿MGS3 Snake Eater en PSP? No llega a tanto, aunque los bosques de este Peace Walker nos han dejado maravillados.

VIÑETAS INTERACTIVAS

Yoji Shinkawa y Ashley Wood firman las ilustraciones (animadas) que narran la historia de Peace Walker. Además son interactivas: jugueteando con el analógico hemos logrado ver la ropa interior de la frágil Paz Ortega. ¡Kojima, picarón!











COOPERANTES EN PIE DE GUERRA

Ambas demos permiten disfrutar, desde ya, de uno de los grandes atractivos que desplegará Peace Walker: el modo cooperativo ad hoc. De momento, podemos jugar con un amigo, pero la versión final ampliará la pandilla hasta cuatro «Big Bosses». ¡Ahí es nada!

Metal Gear Solid
Peace Walker

PS3

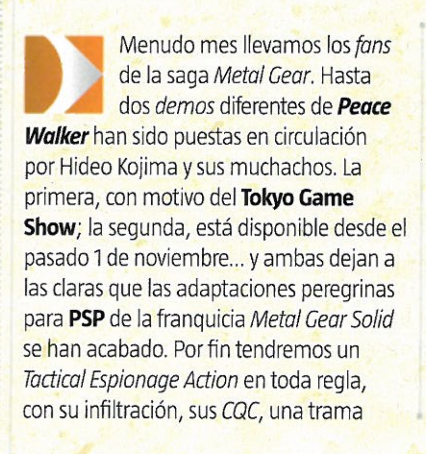
Compañía **Konami**
Programador **Kojima Productions**
Género **Tactical Espionage Action**

Ni naipes, ni reclutamiento de tropas... ahora sí podremos disfrutar, por fin, de un genuino Tactical Espionage Action en PSP. ¡Y de qué manera!

Menudo mes llevamos los *fans* de la saga *Metal Gear*. Hasta dos *demos* diferentes de ***Peace Walker*** han sido puestas en circulación por Hideo Kojima y sus muchachos. La primera, con motivo del **Tokyo Game Show**; la segunda, está disponible desde el pasado 1 de noviembre... y ambas dejan a las claras que las adaptaciones peregrinas para **PSP** de la franquicia *Metal Gear Solid* se han acabado. Por fin tendremos un *Tactical Espionage Action* en toda regla, con su infiltración, sus *CQC*, una trama que continúa la historia de *MGS 3: Snake Eater*, y con *Naked Snake/Big Boss* como estrella absoluta. Bueno, con 4 *Big Bosses* porque uno de los platos fuertes de este UMD será el cooperativo *ad hoc* para cuatro jugadores, que promete dar un sensacional giro de tuerca a la mecánica que todos amamos desde el *MGS* de **PSone**. Y todo ello con un motor gráfico que ha dejado boquiabiertos a aquellos que han tenido la valentía -por aquello del idioma- de localizar y descargar las dos *demos* japonesas. Las pantallas que acompañan a estas líneas (tomadas directamente de ambas *demos*) dan buena prueba del grado de detalle y profundidad de los escenarios, por no hablar del modelado de *Big Boss*, que demuestra que la potencia gráfica de **PSP**, tras 5 años de vida, aún no ha sido explotada a conciencia.

Si bien cuesta hacerse con el control de Snake (seguimos echando en falta ese segundo *joystick* analógico en **PSP**), se nota que Kojima ha querido mantener el juego lo más fiel posible a las entregas «de sobremesa», lo que nos obligará a









Elige entre 4 equipaciones distintas antes de cada misión: Battle Dress, Sneaking Suit, Jungle Fatigues y Naked.



¡PRUÉBALO POR TI MISMO!

DEMO TGS: psp.ign.com/articles/102/1027904p1.html

NUEVA DEMO 1/11: www.konami.jp/mgs_pw/jp/download/step03.html

Sólo necesitas el firmware 6.00 o superior e introducir el fichero en la carpeta GAME de tu Memory Stick. En IGN podrás encontrar la demo del TGS, ya que ésta desapareció de la web de Konami tras el lanzamiento de la nueva demo, el pasado 1 de noviembre. ¡Buena suerte con el japonés!





usar los cuatro botones principales de la **PSP** para mover la cámara, y la cruceta de direcciones para abrir los menús de armas/*items* y agacharnos. L y R se destinan para apuntar y usar las armas. Parece un desmadre, pero a los pocos minutos te harás con ello sin problemas.

La trama de ***MGS: Peace Walker*** se remonta a 1974, con *Big Boss* liderando a unos mercenarios llamados *Militaries Sans Frontières*, contratados por el gobierno de Costa Rica para mantener a raya a una organización paramilitar que amenaza con poner el país patas arriba. El idioma japonés no nos ha permitido ahondar mucho más en la historia, pero sí reconocer entre el reparto de carismáticos secundarios a un viejo conocido de los *fans* de *Metal Gear*: Kazuhira «Master» Miller. Sí, el tipo que le daba consejos de supervivencia, vía *CODEC*, a Solid Snake en el primer *MGS* de **PSone** (aunque al final descubríamos que no era él), es el responsable de meter a *Big Boss* en un nuevo berenjenal que, si nos volvemos a fiar de las promesas de Hideo Kojima, nos aportará todas las claves sobre el origen de *Outer Heaven*. Todo ello aliñado con cinemáticas animadas -e interactivas- a cargo de Yoji Shinkawa y Ashley Wood.

Konami ya ha anunciado que veremos una demo en inglés muy pronto

Mientras esperamos esa *demo* con textos en inglés que, según fuentes de **Konami**, podría llegar antes de lo esperado, nos quedamos con el impresionante acabado gráfico de este UMD, la emoción al jugar por fin con un *Tactical Espionage Action* portátil y la advertencia, por parte de Kojima, de que la versión final del juego ofrecerá una función tan alucinante «*que la gente que no tenga una PSP, saldrá corriendo a comprar una inmediatamente*». Este tío es un genio, pero también un vendedor nato.



Kratos siempre sabe buscar la solución más adecuada para cada problema. Si hay que cruzar un agujero por el que un héroe griego no puede saltar, no pasa nada. Nos agarramos a una arpía estrategicamente situada y llegamos rápidamente.





En God Of War III la brutalidad y la violencia alcanza sus cotas más altas. A Helios le vamos a quitar la cefalea de un plumazo.



En esta entrega dispondremos nuevas armas como este arco para atacar a distancia.





A los monstruos grandes, como este cíclope, podremos domarlos para utilizarlos en nuestro propio beneficio contra los enemigos.







God Of War III

Kratos prepara su estreno en PS3 a golpe de espada y devastación. Nosotros hemos probado ya la demo y te contamos todo lo que nos ha mostrado.



Compañía **Sony C.E.**
Programador **Santa Monica Studios**
Género **Acción**



Por fin hemos probado una *demo* jugable de ***God Of War III*** y hemos visto de primera mano cómo luce el guerrero más famoso de Esparta (con permiso de Leónidas) en la nueva generación.

Si eres un buen aficionado de la saga te gustará saber que todo el estilo y la jugabilidad de las entregas anteriores se mantiene, pero eso sí, aderezado con unos gráficos y una espectacularidad digna de la Grecia más beligerante. Lo que hemos podido degustar hasta ahora nos sitúa en la ciudad de Olimpia, donde el dios Helios está luchando sobre su carro de fuego contra el titán Perses. Aquí hemos podido comprobar algunas de las cosas que caracterizarán a ***God Of War III***. Para empezar, Kratos ha ampliado su armamento y ahora va equipado también con unos devastadores puños para el combate cuerpo a cuerpo, y un arco de flechas ígneas indicado para dañar a los enemigos desde lejos. Estas dos armas, desde luego, le vendrán muy bien para explayarse porque ésa es otra; ***God Of War III*** va a ser la entrega de la saga más salvaje y violenta de las aparecidas hasta ahora. Los *Quick Time Events* que, cómo no, seguirán presentes en el juego son como una máquina automática de subir la calificación del PEGI, pues a través de ellos veremos a Kratos sacar un ojo a un cíclope con las manos o arrancar de cuajo la cabeza de Helios en la escena más impactante que nos dejó la *demo*. Esta cabeza cercenada es, además, de gran utilidad a la hora de desvelar puertas ocultas a la vista; en este caso concreto, la puerta que nos lleva hasta una alucinante secuencia en la que nuestro héroe utiliza otro de sus nuevos útiles, unas alas con las que vuela esquivando obstáculos hasta lanzarse sobre Perses. Y para finalizar, otro apunte más: podremos subirnos a algunas de las bestias que derrotemos.


News
ÚLTIMA HORA





El empleo del garfio con cable ayudará a Rico Rodriguez a acceder a cualquier sitio, avanzar más rápido... y frenar caídas.

Las caídas en vuelo libre siguen siendo uno de los grandes atractivos de Just Cause. La sensación de vértigo y los paisajes que se pueden contemplar mientras desciendes son el perfecto prólogo para una buena dosis de acción.

Tras poner unas cuantas cargas explosivas en un estudio de radio, Rico Rodriguez sale pitando del nivel colgado de un helicóptero, que le dejará donde desee el jugador. ¿Ves aquel punto en la lejanía? Pues si quieres, allí. Otra cosa es lo que tardes en llegar...









Just Cause 2



Compañía **Eidos**
Programador **Avalanche Studios**
Género **Acción**

Rico Rodriguez, ese operativo de los servicios secretos americanos especialista en derrocar gobiernos incómodos, ha vuelto

Con bastante energía, por cierto y no es para menos: Tom Sheldon, el antiguo mentor de Rico, ha desaparecido en la isla tropical de Panau, después de traicionar a la Agencia. Rico deberá derrocar al dictador Baby Panau, que está sembrando el terror y la destrucción en los mil kilómetros cuadrados por los que se extiende el territorio.

Para ello, Rico se comportará como en el primer *Just Cause*, que tan buen resultado le dio: irá destrozando distintos puntos clave de Panau, diezmando las comunicaciones y cumpliendo misiones para grupos de guerrilleros. En ***Just Cause 2*** todo eso se contabiliza con puntos de caos. A más explosiones y muerte, más caos y más cerca estará Baby Panau de ver cómo su régimen cae.

Los grandes problemas del primer *Just Cause* (los inconvenientes de transporte por la isla y las complicaciones de manejo en las fases de acción), parecen estar siendo resueltos gracias, en buena medida, al versátil garfio. Para empezar, hay cien vehículos, algunos de ellos tan rápidos como un reactor, para moverse por la isla. Además, Rico puede contactar en cualquier momento con el mercado negro, donde puede comprar armas, nuevos vehículos o simplemente pedir una extracción instantánea que le lleve a cualquier punto de Panau.

Sin duda, los grandes protagonistas de ***Just Cause 2*** son los 1.000 km² de Panau. Rico se moverá tanto por urbes con rascacielos como por junglas inexploradas, pasando por zonas nevadas. Una variedad que, desde luego, agradecemos.

A LA VENTA EN FEBRERO







Tres mundos muy distintos, pero con algo en común: ante todo, se llevan a matar.



Obviamente, sólo da pie a la acción directa, brutal y frontal, pero controlar a un alien es una experiencia catárquica y extrema.









Los cachivaches alienígenas del Predator (invisibilidad, visión térmica) lo convierten en el adversario más letal de todos.

PS3

Compañía
Sega
Programador
Rebellion Developments
Género
Acción

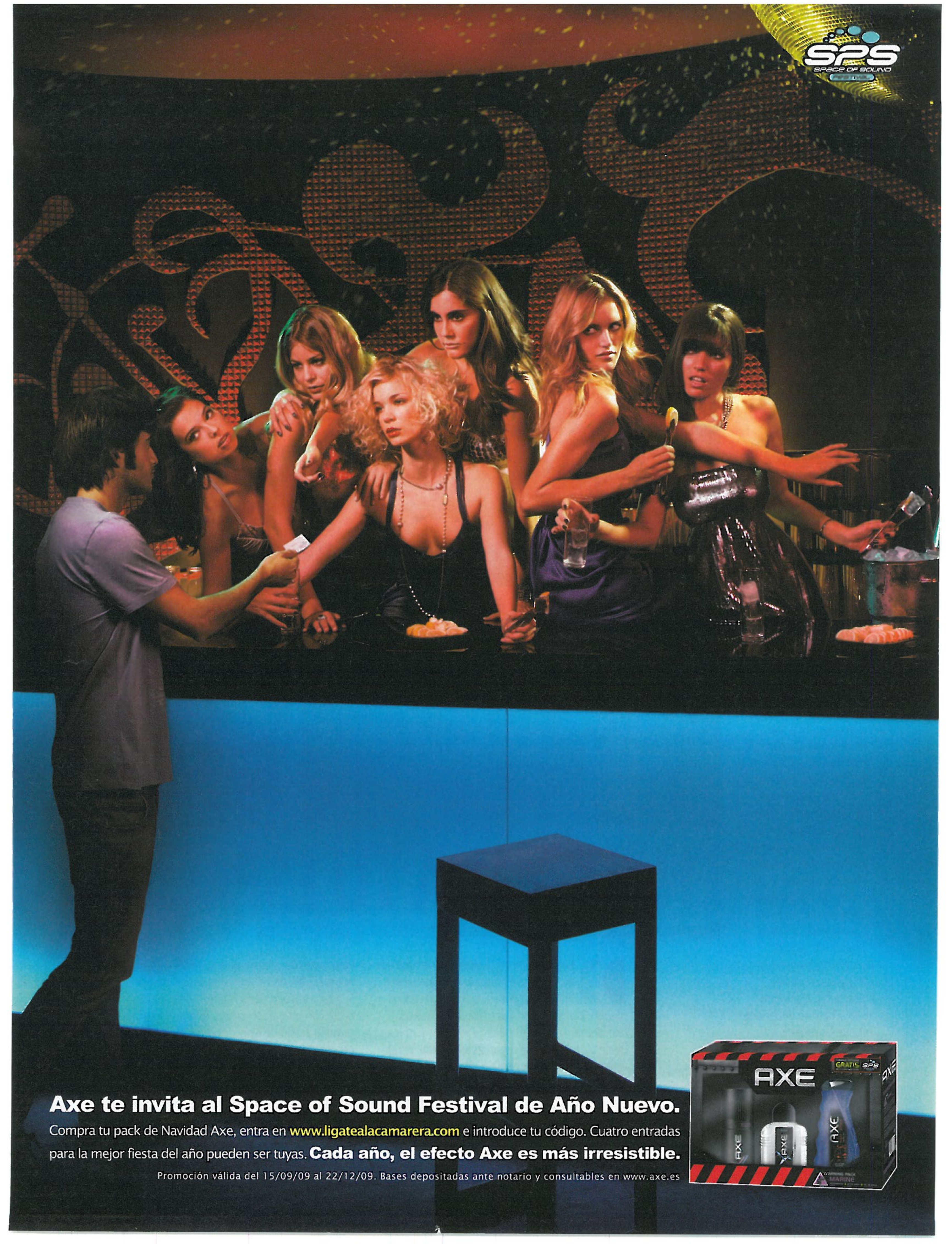


Aliens Vs. Predator

Los creadores del mítico Aliens Vs. Predator original vuelven, veinticinco años después, con un enfrentamiento intergaláctico aún más salvaje

Rebellion Developments creó para la semi-olvidada consola *Atari Jaguar* en 1994 un juego de acción en primera persona que asombró en su día por permitir dar vida a cualquiera de las tres razas en conflicto. Ahora que **Rebellion** ha recuperado la serie, el punto de partida es exactamente el mismo. El modo Historia desarrollará un argumento común, pero con tres ambientaciones, razas y objetivos distintos: caza salvaje con los *Aliens*; sigilo en el caso de los *Predator*; y una mecánica de *FPS* bastante más clásica en el caso de los marines humanos.

Pero lo que hemos probado, cuando los desarrolladores de **Rebellion** vinieron a las oficinas de **Sega** en España, ha sido el multijugador, aparte de un repaso a estas características del modo Historia. Está preparado para 18 jugadores simultáneos y posee 8 modalidades distintas, de las que jugamos a tres. Uno de ellos es el eterno *Deathmatch*. Otro, el *Predator Hunt*, en el que los jugadores cazan a un único *Predator*. El ganador se convierte en el nuevo depredador. El tercero, divertidísimo y frenético, es *Infestation*: un grupo de marines se hacen fuertes defendiéndose ante un *Alien* que irá infectando y añadiendo a las víctimas a su bando.


SPS
SPACE OF SOUND
Axe te invita al Space of Sound Festival de Año Nuevo.
Compra tu pack de Navidad Axe, entra en www.ligatealacamarera.com e introduce tu código. Cuatro entradas para la mejor fiesta del año pueden ser tuyas. Cada año, el efecto Axe es más irresistible.
Promoción válida del 15/09/09 al 22/12/09. Bases depositadas ante notario y consultables en www.axe.es
AXE
GRATIS SPS



Home



PlayStation® Home

Descubre y disfruta con los mejores contenidos

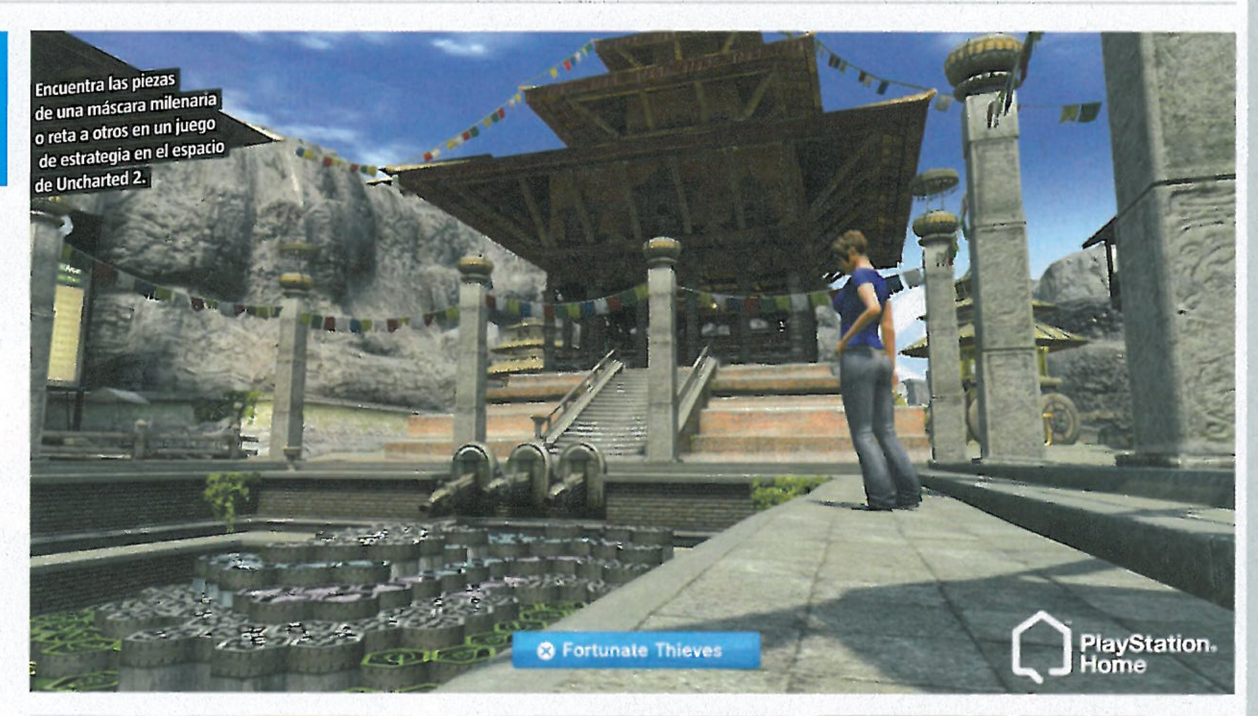
LITTLE BIG HOME

por Lucky

Cuando un usuario hace un nivel para ***LBP***, rara vez hace un nivel «sin más». Siempre busca diferenciarse con él en cierta forma, y dejar su sello para que otros lo vean, ya sea haciendo legible explícitamente su nombre en la pantalla, o declarando su amor por algún «ente» -popular o privado- rindiéndole tributo con un nivel «currado». ***LBP*** pone a su disposición multitud de elementos para que lo desarrolle; de eso

«Hay veces que los usuarios superan las expectativas»

va el juego. Pero hay veces que se superan las expectativas sobre los usuarios y este mes hemos encontrado un ejemplo. Se trata de un nivel hecho por alguien llamado *Zcoordinatio* (ver cuadro de niveles seleccionados), dedicado a su «Nº1», y que es tan sencillo como sorprendente; en él, *Sackboy* debe limitarse a correr a lo largo de un camino, plagado de pegatinas musicales, recogiendo algún *item* sólo al final. Lo impactante es que las pegatinas sonoras que *Sackboy* va accionando al pasar componen perfectamente el tema *What I've done*, de *Linkin Park*. Juzguen ustedes mismos.



Encuentra las piezas de una máscara milenaria o reta a otros en un juego de estrategia en el espacio de Uncharted 2.



Galeones pirata: las últimas ofertas de Marina D'or nunca fueron tan sugerentes.



Y ADEMÁS ¡NUEVOS TRAJES!

S.I.N's Secret Laboratory es el lugar de HOME donde podrás hacerte con piezas del vestuario de Street Fighter IV: transfórmate en Blanka, Vega, Dalshim, Zangief o E. Honda.

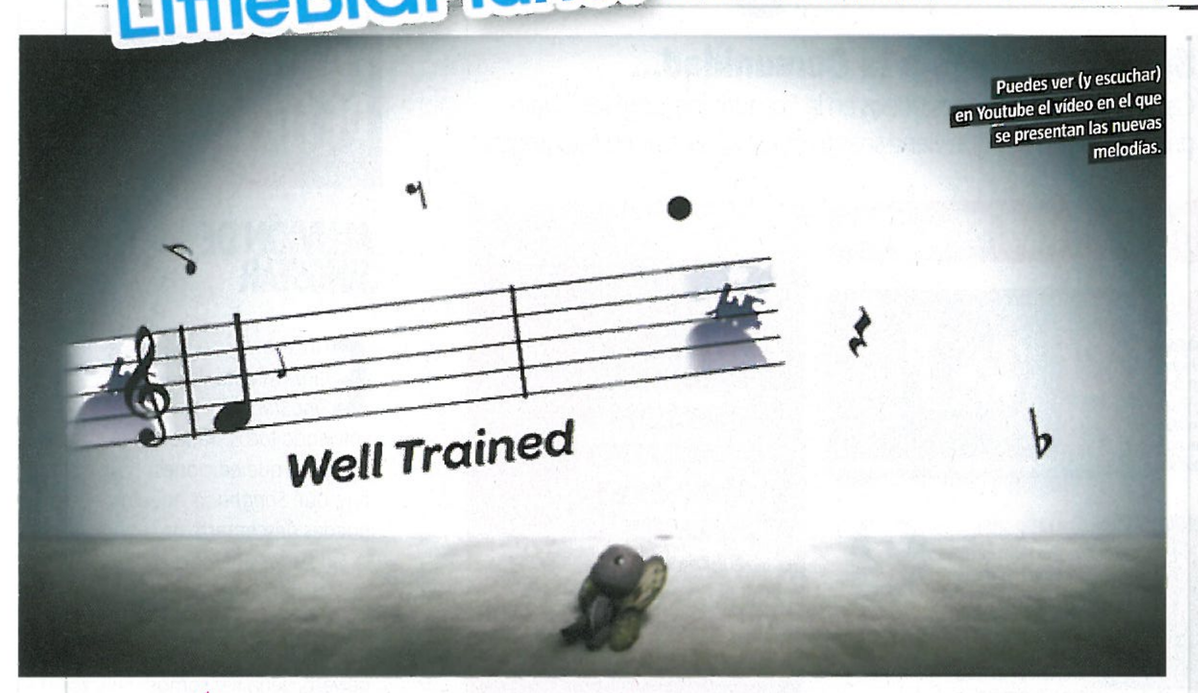
ENCUENTRA TU ESPACIO

Nuevos lanzamientos de áreas temáticas y personales

Raro es el mes que **HOME** no se hace eco de la salida al mercado de algún juego «popular» -por así decirlo- poniendo a disposición de los avatares su espacio temático. Los lanzamientos que podemos ver estas semanas tienen la afluencia de visitantes asegurada, ya que tratan de las secuelas de dos títulos superventas: *Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones* y *Ratchet & Clank Atrapados En El Tiempo*. En ambos hay minijuegos e *items* para tu apartamento o avatar (¡ojo al disfraz completo de Ratchet!).

Pero, además, parece que últimamente son «tendencia» en HOME los espacios personales. Si estás cansado de tu *Apartamento junto al mar*, hazte con un galeón pirata, una gruta secreta (ambos al hilo de *Uncharted: ERDLL)*, o un *loft* en una galaxia lejana (*Ratchet & Clank, AEET*) para que more tu avatar.

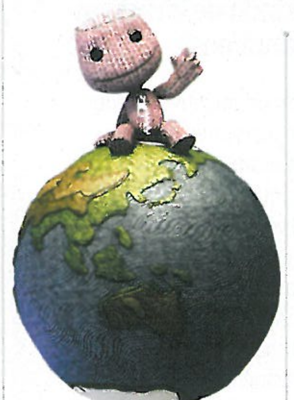
En la misma línea y siguiendo la racha -incansable- de actualizaciones de la franquicia, podrás hacerte también con un espacio personal de *MotorStorm*, que calca el ambiente «nómada» del juego.



Puedes ver (y escuchar) en Youtube el vídeo en el que se presentan las nuevas melodías.

MÁS BSO PARA TUS NIVELES

Media Molecule lanza por primera vez un pack musical



Este mes ***Little Big Planet*** va de música. No sólo por haber descubierto las pasmosas creaciones de que son capaces los usuarios basándose en esta temática, sino porque, por primera vez, se ha lanzado un *pack* musical para actualizar el editor de niveles, un tipo de *pack* que no habíamos visto hasta ahora.

A las anteriores melodías interactivas con que los jugadores contaban para ambientar sus pantallas, se le unen tres nuevas: *Well Trained*, un *blues*; *Wise Owl*, música electrónica ambiental, tipo *chill out*; y *Tea By The Sea*, un tema muy cercano al *jazz*. Además, junto con estos tres cortes, el *pack* incluye nuevas pegatinas musicales; divertidos efectos de sonido que se activan cuando *Sackboy* pasa junto a ellos. El conjunto lo puedes encontrar en la *Store* a un precio de 2,95 €.

Estas nuevas melodías han sido creadas por Mat Clark, el también compositor de la mayor parte de la música interactiva que hemos escuchado tantas veces en los niveles creados por los usuarios. Música que, por cierto, obtuvo dos premios **GANG** (Mejor Tema Interactivo y Mejor Instrumental), además de una nominación a los **BAFTA**.

¡Mira, mira!

Siguiendo la filosofía «hazlo a tu modo» de ***Little Big Planet***, ahora le llega el turno a la **PSP**. Con motivo del lanzamiento del juego para su portátil, **BD&A** lanza un *pack* (¡y venga *packs*!) para que decores tu consola. Incluye un estuche, un juego de pegatinas (físicas, palpables), un protector de pantalla, toallita para limpiar la misma y un Sackboy, por si quieres montarte niveles «analógicos». (19,99 $, www.bestbuy.com)



LOS MEJORES NIVELES

1. **WHAT I´VE DONE**
   Zcoordinatio
2. **FIFA 10**
   Lemon_and_gravy
3. **LEYEND OF ZELDA IN TO THE FIRE...**
   Xiao_Jen
4. **MICHAEL MYERS HALLOWEEN**
   nobbyramp
5. **RATCHET & CLANK GOING...**
   packfan 55

Novedades en el bazar...



1. **RORSCHACH** (1,99 €)
Menos agresivo que el original, pero sin perder sus manchas de tinta.

2. **OZIMANDIAS** (Pack 1,99 €)
¿Héroe o villano? Dirime esta cuestión calzándote su traje.

3. **ESPECTRO DE SEDA** (1,99 €)
Nunca un traje de látex fue tan poco lascivo.

4. **BÚHO NOCTURNO** (1,99 €)
Definitivamente, el más blandito del cuarteto.

5. **PACK + 56 PEGATINAS** (5,99 €)
Por si no tuvieras bastante con los 4 trajes, 56 pegatinas «temáticas».

PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

La Comunidad SingStar



1 INOCENTES A PRIORI

CrushCrushCrush (Paramore). Una con gafitas y actitud de no haber roto un plato y otra con gesto pensativo, pero lo que cantan no es nada inocente...





2 MAMI E HIJA

Do you I love me (The Contours). La mamá con cinta en el pelo a lo indio y la hija con gorro a lo Dick Tracy intentan que quede bien la actuación, pero sólo eso... lo intentan.



3 DESDOBLAMIENTO

Babooshka (Kate Bush). No es un dúo, es la misma chica que juega con los efectos de la cámara y, la verdad, quedan bastante bien.



TOPS

NUEVO SONGPACK QUEEN

1. INNUENDO
2. DAYS OF OUR LIVES
3. UNDER PRESSURE
4. HEADLONG
5. PRINCES OF THE UNIVERSE

SONGPACK DURAN DURAN

1. SAVE A PRAYER
2. ORDINARY WORLD
3. HUNGRY LIKE THE WOLF
4. RIO
5. GIRLS ON FILM

News

STARTER PACK: ÉXITOS EN CASTELLANO



Sigue la lluvia de ediciones ***SingStar***, pues a la entrega de ***Mecano*** y ***Miliki*** (con canciones de nuestra infancia), se une este ***Starter Pack*** con el que podrás hacerte con dos micros inalámbricos por tan sólo 49,99 €. Este pack incluye, aparte de los micros, un ***Blu-ray*** con cinco canciones «made in Spain»: Aleph, Nena Daconte; Salta, Tequila; Mejor mañana, Vega; 4 segundos, Amaia Montero; y Killing me softly, Pitingo. Y, además, un Songpack descargable desde la SingStore con los siguientes temas: Somos, Melocos; Inmortal, La Oreja de Van Gogh; Soy tu aire, Labuat; Como Camarón, Estopa; y La Sonrisa de la luna, Ilsa.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR VOL.3!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué SingStar temático es el favorito de la cantautora Conchita?

A) Abba B) Queen C) Mecano

El ganador del Concurso Singstar Vol.3 del mes pasado es: **Antonio Villar**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

ALUVIÓN DE SINGSTAR

El incesante lanzamiento de juegos *SingStar* nos está volviendo locos. Ya no sabemos qué ediciones hay, qué *Songpacks* nuevos puedes descargarte de la *SingStore* y ni mucho menos qué *SingStar* salieron hace unos años. Se hacen como churros y, por eso, cada vez somos más y más exigentes. Porque ya no nos encandilan simplemente con un atractivo listado de canciones, sino que valoramos todo su conjunto a pesar de que el verdadero valor de un *SingStar* es hacérselo pasar bien al que lo está cantando. Pero es que, el chasco que me he llevado con *Mecano* ha sido importante. Qué ganas tenía no sólo de cantar sus grandes éxitos, sino de volver a ver todos sus *videoclips* (ver a una joven Pe en *La fuerza del destino* no tiene precio, o las pintas de la Torroja en *Hijo de la luna*...). Lo que han puesto en lugar de los *clips* son actuaciones en programas de TV y sí, muestran ese *look* hortera del que tanto presumieron, pero no es lo mismo.

«No todo vale con un listado de atractivas canciones»

**HAY UN BURN PARA LA NOCHE,
UN BURN PARA EL DÍA,
Y EL NUEVO BURN CON ZUMO,*
PARA MIENTRAS TANTO.**

*CONTIENE 20% DE ZUMO.





Store

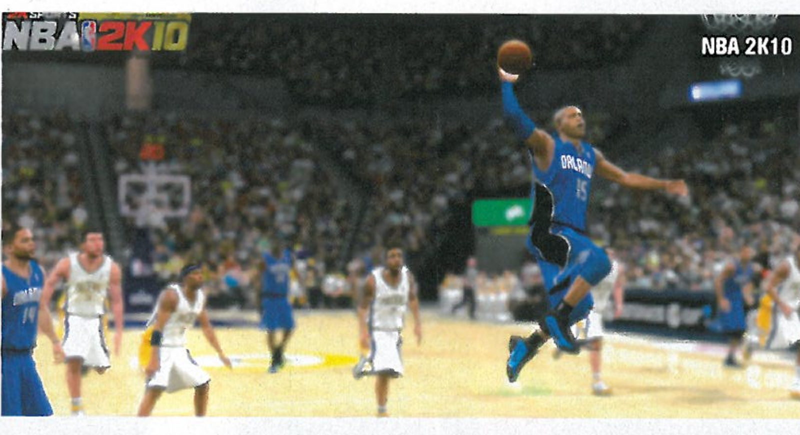


Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Nuevas Demos de PS3



DRAGON BALL RAGING BLAST



NBA 2K10



TRINE

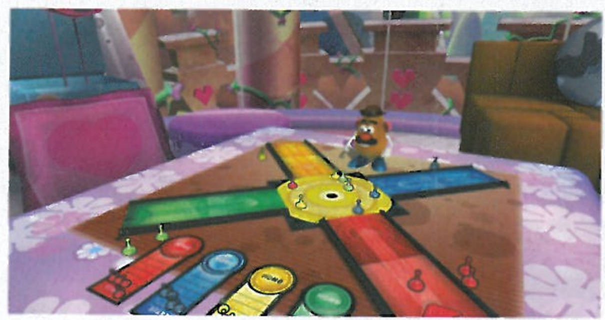


RATCHET & CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO



FAT PRINCESS

Juegos descargables PS3



HASBRO FAMILY GAME NIGHT

EA, 39,99 €.

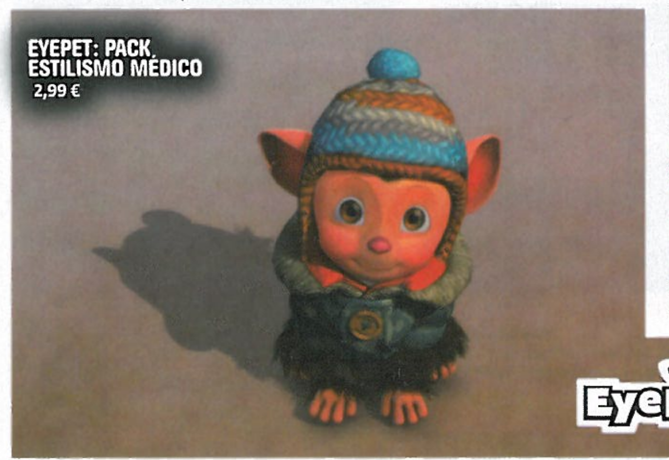
6 juegos clásicos para jugar en familia, con la compañía de Mr. Potato.

ZOMBIE APOCALYPSE

Konami, 9,99 €.

Disfruta de interminables hordas de zombis a las que podrás masacrar con todo tipo de armas y la ayuda de tres avezados compañeros.

Contenido Adicional para PS3



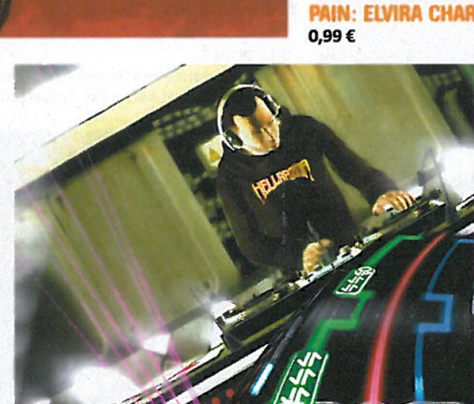
EYEPET: PACK, ESTILISMO MÉDICO
2,99 €

ROCK BAND ZOMBIE PACK 01
3,99 €



PAIN: ELVIRA CHARACTER
0,99 €

BRÜTAL LEGEND HEXTADON PACK
GRATIS



DJ HERO: EXTENDED MIX PACK 01
5,99 €



TRIVIAL PURSUIT SPORTS PACK
4,99 €

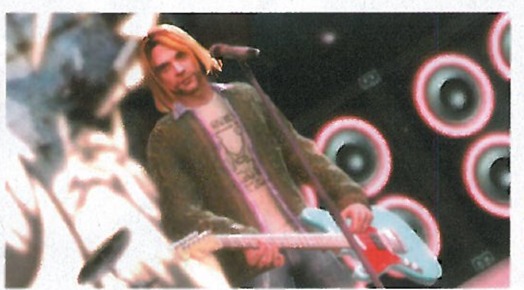


MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES: POWER-UP
GRATIS



LITTLE BIG PLANET: ANNIVERSARY CAKE COSTUME Y SPACESUIT
GRATIS

BUZZ! SPACE QUIZ
4,99 €



GUITAR HERO 5: ALL HALLOWS EVE TRACK PACK
5,49 €

Videos





1. ASSASSIN'S CREED 2



2. DRAGON AGE: ORIGINS



3. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



4. DANTE'S INFERNO



5. METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



6. DC UNIVERSE ONLINE



7. STAR OCEAN: THE LAST HOPE



8. NEED FOR SPEED: SHIFT

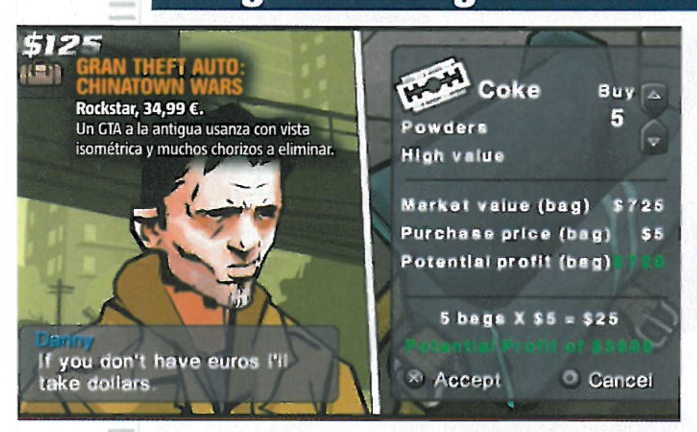


9. FRONT MISSION EVOLVED



10. HEROES OVER EUROPE

Juegos descargables PSP



GRAN THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
Rockstar, 34,99 €.
Un GTA a la antigua usanza con vista isométrica y muchos chorizos a eliminar.



LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO
Sony C.E., 26,99 €.
Llega la edición portátil del nostálgico juego de Sony. Te lo pasarás como un enano al grito de: ¡Ghostbusters!

SMACKDOWN VS. RAW 2010
THQ, 39,99 €.
La lucha más salvaje en PSP con infinidad de opciones para tenerte pegado a la portátil muchas horas.

LOCOROCO MIDNIGHT CARNIVAL
Sony, 14,99 €.
Ya está disponible el disparatado juego de Sony para tu PSP en el que, si no te importan los gráficos, te lo pasarás pipa.

MARVEL SUPER HERO SQUAD
THQ, 34,99 €.
Reparte mamporros con tu superhéroes favoritos.



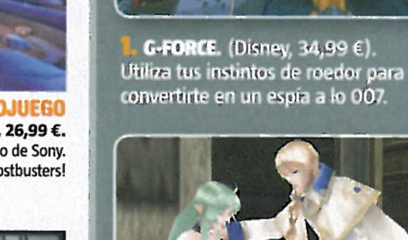
STAR WARS BATTLEFRONT: ELITE SQUADRON
LucasArts, 39,99 €.
La inimitable saga de George Lucas sigue dándonos títulos de gran calidad. Utiliza tu fuerza, caballero Jedi.



FOOTBALL MANAGER HANDHELD
Sega, 44,99 €.
Vuelve el completo simulador manager de Sega en el que podemos manejar todos los aspectos de nuestro club.

Más descargas

1. G-FORCE. (Disney, 34,99 €). Utiliza tus instintos de roedor para convertirte en un espía a lo 007.



2. DRAGONEER'S ARIA. (TECMO KOEI, 14,99 €). Rol japonés del bueno, que echamos en falta más a menudo.



3. SUPER MONKEY BALL ADVENTURE. (Sega, 14,99€) Divertido plataformas con el que te echarás unas risas.



4. CRISTAL DEFENDERS. (Square Enix, 9,99€). Tower Defense sesudo con personajes de Final Fantasy.

minis: Precio Pequeño, Gran Diversión



ZOMBIE TYCOON
Frima Studio, 4,99 €.

RED BULL X FIGHTERS
I-Play 4,99 €.

SPOT THE DIFFERENCES
Sanuk 2,99 €.

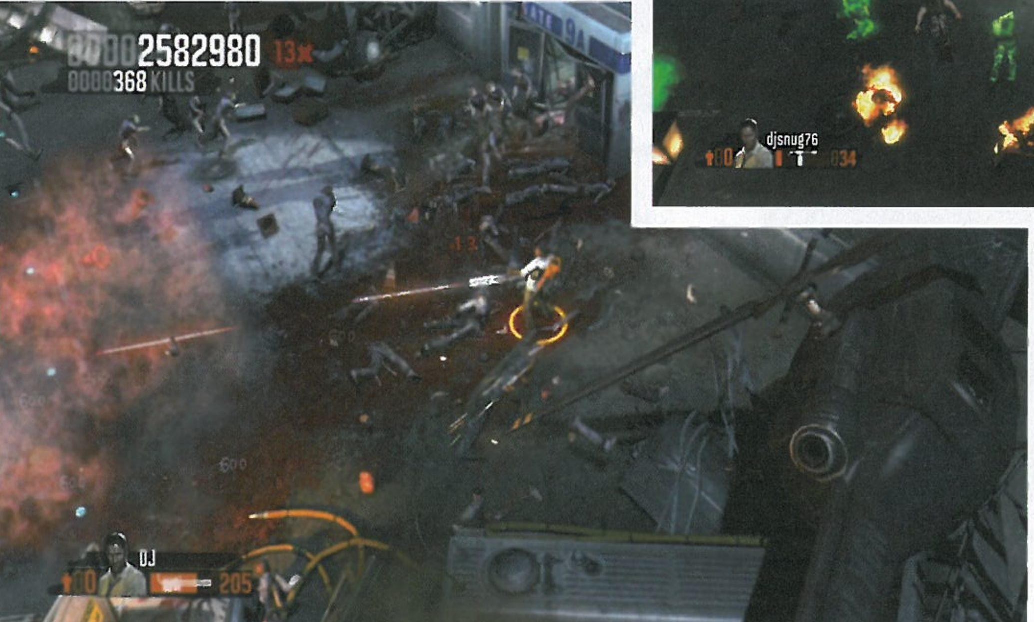


12
www.pegi.info
PlayStation Network
DREAMWORKS
STAR TREK
PSP
CONÉCTATE. DESCARGA. DISFRUTA DE TUS PELIS.
PSP™go. POR FIN EL MUNDO CABE EN TUS MANOS
¿Estás aburrido? Hazte con una PSPgo. Así podrás descargate cientos de pelis de PlayStation Network Video Store*, directamente a los 16 GB de la memoria interna de tu PSPgo o almacenarlas en tu PC con Media Go. Simplemente imagínatelo. Podrías estar viendo "Transformers: La venganza de los caídos", en vez de estar leyendo un anuncio en alguna revista. Brillante.
"Batman: El caballero oscuro" disponible ahora en PlayStation Network Video Store y "Star Trek" el próximo 9 de diciembre del 2009.
pspinyourhands.com
Podrás acceder a PlayStation Network Video Store* con tu PSP-3000, PSP-2000 o PSP-1000 series.
Transformers: La venganza de los caídos, disponible en PlayStation Network Video Store el 18 de Noviembre del 2009.
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe



Analizamos todos los lanzamientos







Cuando creas que el juego no se puede complicar más, comenzarás a sufrir los escenarios que ya has superado, pero con iluminación parcial.



Sin duda el juego cooperativo, para hasta cuatro personas en local u On-line, es el gran atractivo del juego. Cuantos más seáis, mejor.

Test

ZOMBIE APOCALYPSE

9,95 €

Si eres de los que consideran que el mercado está empezando a sobresaturarse de juegos de zombis, es tu problema: lleva años saturado de juegos de marines con líneas de diálogo propias de mandriles y nadie se queja, así que, por lo que a nosotros respecta, dadnos zombis y llamadnos tontos.

Zombie Apocalypse es acción zombi en estado puro. Con la mecánica de los juegos de acción pseudo-cenital controlados con los dos *sticks* (izquierdo para mover, derecho para disparar), el objetivo del juego es, simplemente, sobrevivir a incansables oleadas de muertos vivientes durante 55 noches (repartidas a lo largo de siete decorados que se repiten cíclicamente de forma cada vez más retorcida: nuevos enemigos, escenarios iluminados sólo parcialmente, etc.). Y ya está. Ni argumento, ni falta que hace para un juego que se centra en el frenesí balístico desde el primer momento, guiños a decorados y escenarios que los jugadores conocen bien, un sistema de puntuación preciso y basado en los *Bonus* (las complicadas ejecuciones con sierra mecánica multiplican los puntos, así como el salvamento de ciudadanos antes de que caigan presas de la horda) y un divertido multijugador, tanto local como On-line, en el que se comparte puntuación y furia destructora de muertos vivientes. JOHN TONES



Género
Acción
Compañía
Konami
Desarrollador
Nihilistic Software
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés

EVALUACIÓN

Zombie Apocalypse no intenta revolucionar nada, ya que sus creadores han reconocido que simplemente querían hacer un arcade clásico y frenético. Estupenda ambientación llena de detalles, empezando por el diseño de las distintintas clases de zombis.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
8,5	8,0	8,4	7,2	8,5



Muy bien acabados y llenos de detalles que el fan agradecerá.

Divertido e inmediato, permite el cooperativo para cuatro personas On-line.



TARIFA PLURAAL
CONTRATO Y PREPAGO
0 €/min
entre NOSOTROS para SIEMPRE
ESTABLECIMIENTO DE LLAMADA = 17,4 CENT. IVA INCL.
CUANTOS MÁS seamos MENOS PAGAMOS
APÚNTATE EN EL 4482
CUOTA 1€. GRATIS HASTA EL 2010
MÁS INFO: WWW.KETEKE.COM
Telefónica
movistar
www.movistar.es
ALICANTE
2008-2009



minis



Analizamos todos los lanzamientos



PINBALL FANTASIES

Cowboy Rodeo, 4,99 €.
El clásico de Amiga regresa con sus cuatro tableros (horizontales y verticales), gráficos y banda sonora mejorados y la colaboración de sus creadores. ¡El mejor Mini del momento!





YUMMY YUMMY COOKING JAM

Virtual Toys, 4,99 €.
Prepara y sirve diferentes platos a vampiros, vikingos y ninjas, en este frenético Mini facturado en España. Divertido, aunque el control analógico no es demasiado preciso.



KAHOOTS

Honeyslug Limited, 2,99 €.
Ayuda al Kahoot a encontrar la salida en 50 escenarios. Original y divertida mezcla de plataformas y puzzle con gran banda sonora y efectos de sonido. Precio bastante ajustado.





BREAKQUEST

Hands-On Mobile, 3,99 €.
Ingenioso giro de tuerca al clásico machacaladrillos, con power ups a lo Arkanoid. Lástima que todas sus buenas ideas se vengan abajo por el impreciso control de la pala.



FORTIX

Complete-IT, 3,99 €.
Conquista las doce regiones de la tierra de Fortiana al más puro estilo del clásico Qix de Taito. Rellena porciones de terreno y evita a los enemigos. Difícil pero muy adictivo.





VEMPIRE

Impressionware, 2,99 €.
A pesar de su económico precio, los gráficos y la música de este puzzle no tienen nada que envidiar a los juegos de 30 €. Por momentos, recuerda a Zoo Keeper, aunque su mecánica se vuelve demasiado confusa en ocasiones.



BRAINPIPE

Hands-On Mobile, 4,99 €.
Viaja a través de hipnóticos túneles 3D esquivando obstáculos y recogiendo items acompañado de un peculiar y atmosférico despliegue audiovisual. Versión PSP del clásico On-line para PC y Mac. Extrañamente adictivo...



TETRIS

Electronic Arts, 4,99 €.
El gran clásico jamás falla: sigue tan demencialmente adictivo como siempre. Esta versión incluye 12 variantes (algunas sorprendentes), pero se olvida de incluir un modo para dos jugadores. Para viajeros solitarios.





FIELDRUNNERS

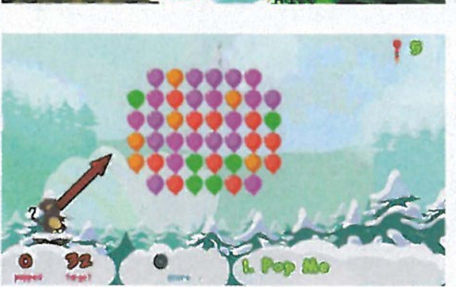
Subatomic Studios, 4,99 €.
Un excelente título para iniciarse en el subgénero de los Tower Defense. A través de 5 escenarios (con tres modos de juego cada uno), tendrás que gestionar tus torres defensivas para acabar con las tropas que surgen de los extremos de la pantalla. Es tan adictivo que olvidarás dormir.



HERO OF SPARTA

Gameloft, 4,99 €.
God Of War de bajo presupuesto con buenas intenciones, trabajada banda sonora, ocho escenarios y larga duración (unas 4 horas), pero con un motor gráfico calamitoso.





BLOONS

Hands-On Mobile, 3,99 €.
Ayuda al monete a reventar todos los globos con un número limitado de dardos. Parece pan comido, pero la cosa se irá complicando con globos especiales y obstáculos.



Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation



Por John Tones

COSAS DE ABUELOS

El mundo del ilusionismo despierta en mi una honesta curiosidad. Me repele la charleta de «todo está en tu imaginación», pero me apasionan las técnicas psicológicas que usan los magos.

Por ejemplo, lo que los ingleses llaman *misdirection*: distraer la atención del espectador para poner en marcha el truco y tomarle el pelo. Como entretenimiento artesanal, el ilusionismo

«Ilusionismo y videojuegos: el cruce conceptual»

tuvo que disimular las limitaciones del mago (que no tiene superpoderes) con artimañas como la *misdirection*. Los videojuegos hacen todo lo contrario.

En su exhibicionismo tecnológico, los juegos quieren enseñarlo todo, no esconder el truco... porque no hay truco. A diferencia de los tiempos de los 8 *bits*, donde se usaban efectos ópticos para simular unas 3D, por ejemplo, ahora esas 3D están al alcance de la mano y se muestran sin pudor. Craso error: los magos saben que no tienen poderes reales, pero hay momentos en que las consolas actuales parecen no saber... que el Emperador está desnudo.

¿POR QUÉ LOS JUEGOS MUSICALES SON CADA VEZ MÁS BLANDOS?

Es un clamor: en Guitar Hero, la parte de «Guitar» es lo de menos

¿Es una cuestión de que comienzan a acabarse los repertorios de *rock* clásico o, posiblemente, se trata más bien de que **Activision** y **EA** se han percatado de que el auténtico negocio en los videojuegos musicales está en acercarse más al público de *SingStar* y menos al de *Brütal Legend*?

La cuestión es que el lanzamiento de los últimos juegos de las sagas rivales *Rock Band* y *Guitar Hero*, anteriormente consagrados a la mímica de canciones de ámbito más rockero, parecen orientarse definitivamente al pop, tanto dentro de las sagas originales (*Guitar Hero 5* ya lleva canciones de todo tipo) como en nuevos *spin-offs* de las series principales (*Lego Rock Band*, *Beatles Rock Band*, *Band Hero* y *Guitar Hero On Tour* para DS). La impresión que el observador malicioso extrae de ello es muy sencilla y algo triste: **Activision** y **Electronic Arts** (sobre todo la primera, que literalmente ha inundado las estanterías de las tiendas de «*Guitar Hero*» en tiempo récord, y ahora apunta a un nuevo mercado con *DJ Hero*) han matado a la gallina de los huevos de oro. El mercado del *hard rock* y el *heavy metal* está muerto para ellos.

Sin embargo, ¿es ese un sector de público al que se ha apuntado de modo fortuito y ya no se va a volver a él? Diríamos que no, habida cuenta del entusiasmo con el que se ha recibido a *Brütal Legend*, un juego que con



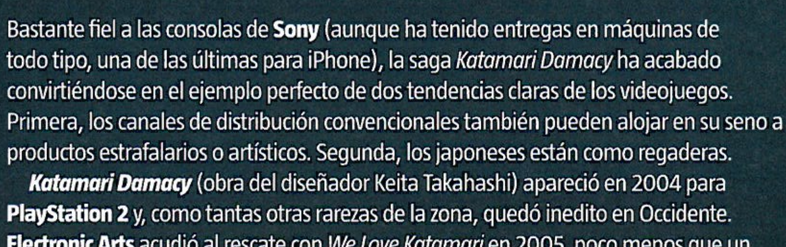
Try again

KATAMARI DAMACY

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.

Bastante fiel a las consolas de **Sony** (aunque ha tenido entregas en máquinas de todo tipo, una de las últimas para iPhone), la saga *Katamari Damacy* ha acabado convirtiéndose en el ejemplo perfecto de dos tendencias claras de los videojuegos. Primera, los canales de distribución convencionales también pueden alojar en su seno a productos estrafalarios o artísticos. Segunda, los japoneses están como regaderas.

Katamari Damacy (obra del diseñador Keita Takahashi) apareció en 2004 para **PlayStation 2** y, como tantas otras rarezas de la zona, quedó inedito en Occidente. **Electronic Arts** acudió al rescate con *We Love Katamari* en 2005, poco menos que un *remake* para el mercado externo a Japón. En ambos, el punto de partida es delirante: el Rey del Cosmos, una especie de gobernante galáctico de tamaño desproporcionado y vanidad sin límites, destroza el Universo tras una noche de borrachera. Es tarea del Príncipe, el jugador, recomponerlo todo creando *katamaris*: esferas que va haciendo



Niñitas que parecen salidas de un catálogo de moda, estrellas del rock hechos con piezas de Lego... no es que nos quejemos, pero... ¿dónde ha quedado aquel espíritu entre paródico y cariñoso de los primeros Guitar Hero?

el acabado técnico que tiene habría pasado desapercibido y que ha sido salvado por su extraordinaria ambientación y sentido del humor. ¿Es el del *rock* y los rockeros un público finiquitado? Esperemos que no, porque los primeros *Guitar Hero* y *Rock Band* no sólo eran réplicas de himnos melenudos, sino cáusticas reflexiones sobre los tópicos acerca de lo que significa montar y sacar adelante una banda, poniendo al alcance de muchos el sueño de tener una carrera salvajemente ultra-rockera. Y la última vez que miré, eso es lo que nos gustaba de los juegos, ¿no? Que cumplan nuestros sueños más delirantes...

girar, y que al ir creciendo pueden atraer a objetos más pesados. Los frenéticos finales de fase suelen ser una delirante explosión de esferas sin sentido donde el Príncipe hace rodar *katamaris* de varios kilómetros de diámetro al que se adhieren personas, vacas, muebles y vehículos. El resultado es un espectáculo surrealista en el que el acabado gráfico, falsamente simplista, es de una sencillez y un buen gusto excepcionales. ***Katamari Damacy*** tuvo una fallida entrega para **PSP** (*Me & My Katamari*) y ahora nos llega en una estupenda versión en HD para **PS3**.

Línea alterna

SMALL WORLDS

Grafismos de una simplicidad insondable para un juego breve, intenso y francamente impresionante



Es asombroso cómo, en el caso de los juegos independientes, no es que menos sea más. Es que, directamente, es una cosa completamente distinta.

Small Worlds es una pequeñísima obra maestra, programada por David Shute, en la que controlamos a un monigote pixelado que se va moviendo y explorando distintos escenarios sumidos en la oscuridad. Según los va desvelando, la cámara se aleja más y más, y el decorado se ilumina. El resultado es un experimento gráfico espectacular y único, uno de esos que sólo tienen sentido en los videojuegos, uno que bien podría aspirar al premio a los mejores gráficos del año.

Juégalo en
http://jayisgames.com/cgdc6/?gameID=9

Reportaje

BIOSHOCK 2

¡EXCLUSIVA!

Nos vamos a San Francisco y probamos, junto a periodistas de todo el mundo, una fase inédita de Bioshock 2 y su anunciadísimo multijugador. El resultado es el esperable: ya estamos deseando volver a dar un paseo por la tenebrosa y húmeda Rapture.

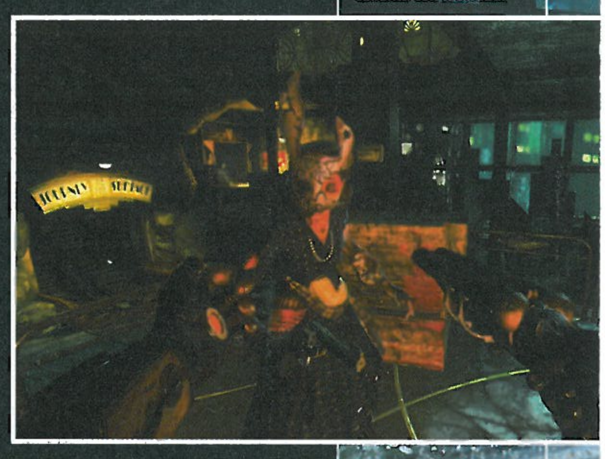
Sólo nos cruzamos con una de refilón, pero fue más que suficiente: las Big Sisters nos parecieron más temibles e inhumanas que los Big Daddys del primer Bioshock.

Si lo tuyo es el combate cuerpo a cuerpo, disfrutarás con la taladradora del Big Daddy. Cuidado: se calienta con facilidad.

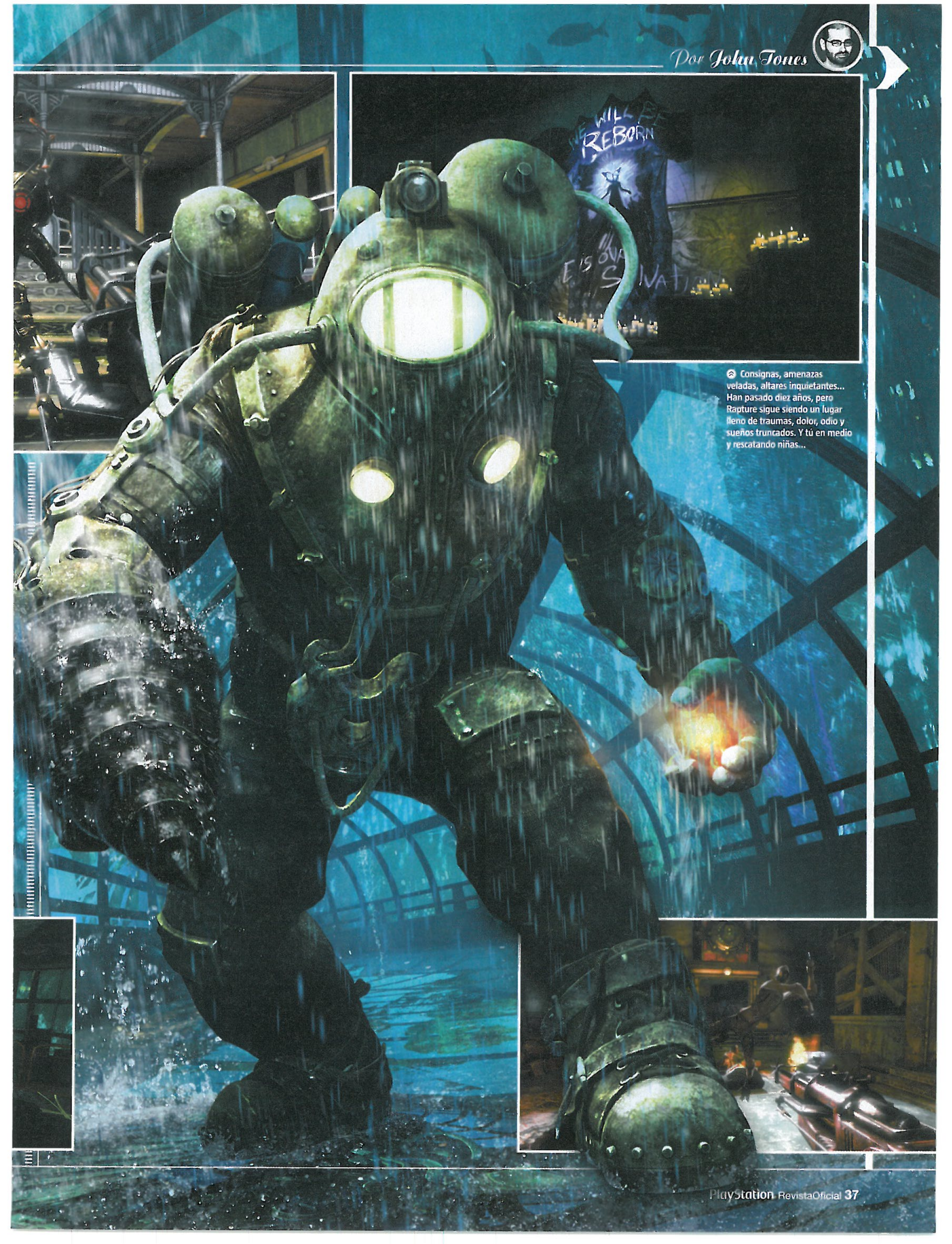
Lo reconozco, no las tenía todas conmigo cuando se anunció ***Bioshock 2***. ¿Una secuela del juegazo de 2007, con lo cerrada que parecía la historia? Sacar la acción del agua habría sido una malísima idea, y dejar la aventura en *Rapture* es llamar a la repetición de ideas. Una escena muy concreta de ***Bioshock 2*** me quitó las dudas.

La primera vez que nuestro protagonista, un prototipo de *Big Daddy*, adquiere el plásmido de la piroquinesis, una voz en *off* le informa de su utilidad idónea: iniciar fuego doméstico, como por ejemplo, en una chimenea. Tentadoramente, los maniquíes de una familia feliz están alrededor de una chimenea apagada. Por supuesto, probamos el plásmido, y se desencadena el desastre: se prende un charco de combustible, la estampa familiar queda hecha cenizas, y perdemos el control del fuego. En un momento, sin palabras, cinemáticas ni discursos, el juego muestra su cautivador mensaje: *Rapture*, ese sueño megalómano convertido en ciudad submarina, es un lugar donde las mejores intenciones se convierten en pesadillas. Y no hay salida clara para eso.

Bioshock 2 se desarrolla diez años después de la primera entrega, y en ese tiempo muchas cosas han cambiado. Nuestro héroe es un *Big Daddy*, pero el primero de ellos, un prototipo más ágil e »



Por John Tones



Consignas, amenazas veladas, altares inquietantes... Han pasado diez años, pero Rapture sigue siendo un lugar lleno de traumas, dolor, odio y sueños truncados. Y tú en medio y rescatando niñas...



A diferencia de la primera entrega, nuestra tarea será distraer a los Big Daddys para que las Little Sisters actúen.



Little Sisters cabezonas, maniquíes de cera del fundador de Rapture... el diseño del juego sigue empeñado en que tengamos pesadillas submarinas.





PARAÍSO PERDIDO

La fase que jugamos era un parque de atracciones en ruinas llamado Viaje a la Superficie, creado para educar a los niños de Rapture en la repulsa hacia el exterior de la ciudad. Una obra maestra de propaganda y terrorismo gubernamental.









Los nuevos plásmidos son tan devastadores y rotundos como en la primera entrega, pero ahora es más sencillo usarlos en plena acción.



El parque de atracciones Viaje a la Superficie, alegórico, decadente y con moraleja.



Aunque no llegamos a salir de paseo por el exterior, esos pequeños momentos de calma sin duda serán de los más valorados en Bioshock 2. Aunque por lo que parece, deambular por el exterior no asegura estar completamente a salvo de las inquietantes Big Sisters.







inteligente que las masas de acero de la primera entrega. El villano en esta ocasión es Sofia Lamb, una rival de Andrew Ryan, el creador de *Rapture*, que cree que el progreso debe funcionar para el bien común (curiosa ideología para un villano, aunque ya sabemos lo que hace *Rapture* con las buenas intenciones). Y la creación de Sofia Lamb son las temibles *Big Sisters*, versiones femeninas de los *Big Daddy*, pero mucho más ágiles, feroces y peligrosas.

¿En qué afecta todo ello a la mecánica de juego? Para empezar, ***Bioshock 2*** es un juego mucho más fluido que su secuela. Se acabó el detener la acción para pasar de armas de fuego a plásmidos. Nuestro *Big Daddy*, llamado Delta, controlará los plásmidos con la mano izquierda y el armamento con la derecha, sin necesidad de pausas que interrumpan los tiroteos. Pero a la vez que el combate se hace más fluido, también se hace más estratégico: por ejemplo, hay armas que funcionan como si fueran minas de proximidad. También hay plásmidos (en la *demo* que jugamos pudimos combinar *Cyclone* con *Winter Blast*) que sirven de trampas letales contra los enemigos, especialmente útiles mientras retomamos el papel de los *Big Daddys* de la primera entrega: el de protectores de las *Little Sisters* que cosechan Adam de los cadáveres.

De este modo, la decisión de salvar o cosechar a las *Little Sisters* queda matizada en ***Bioshock 2***. Si se decide salvarlas, las inquietantes niñas se subirán sobre nuestro hombro y no sólo dirigirán nuestros pasos hacia los cadáveres, haciendo visible una especie de «aroma de Adam», sino que cosecharán para que mejoremos los plásmidos. Un giro hacia un estilo de juego más estratégico -si se desea- que ayudará a distanciar a ***Bioshock 2*** de su predecesor.

Los dardos de hackeo permitirán hackear torretas desde lejos



Capturar a la Little Sister te proporcionará una buena ración de puntos... y te convertirá en el blanco de todos.

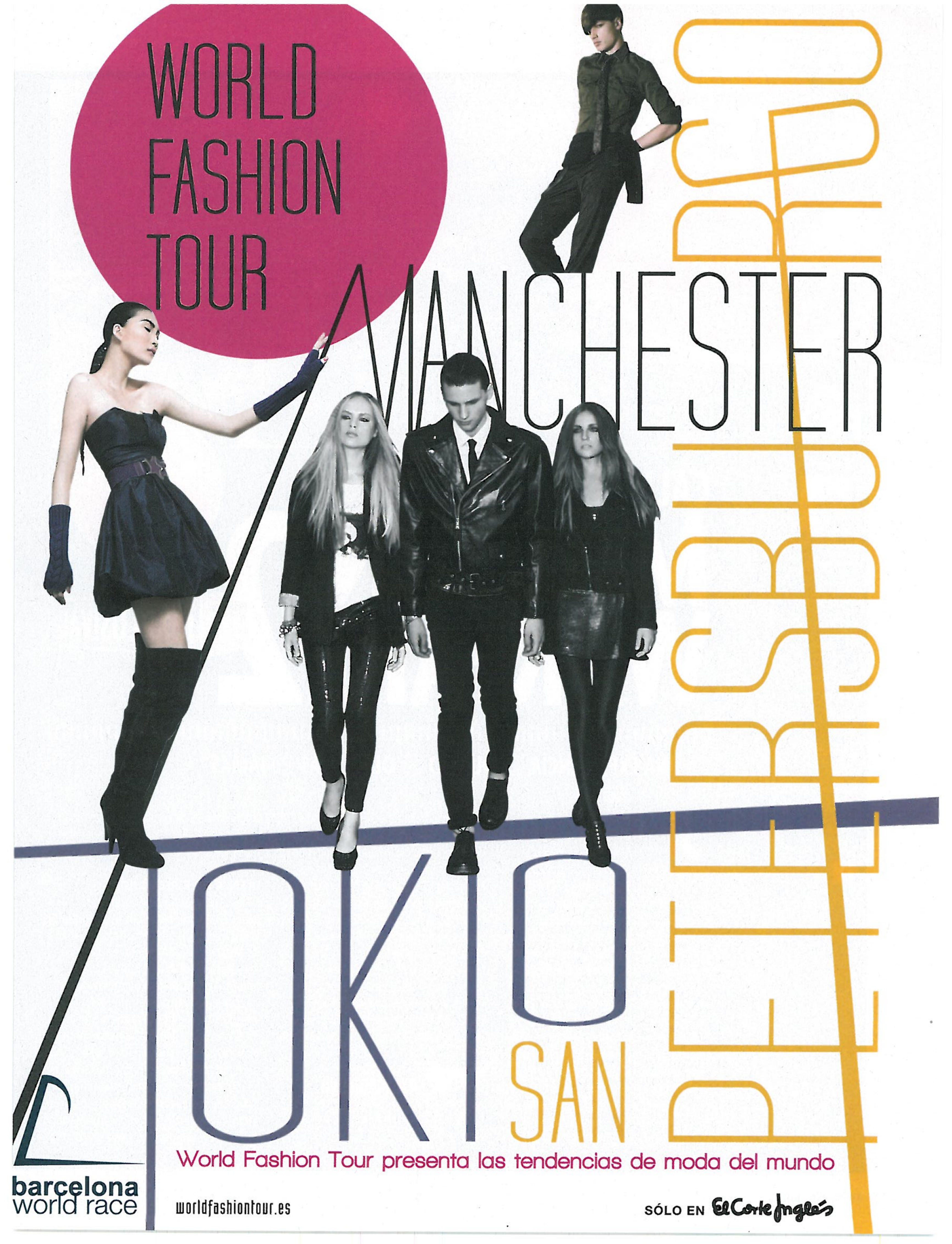
Todos contra todos. Pero las vitacámaras y las máquinas de plásmidos estarán desconectadas para prevenir atrincheramientos.

UNA MULTITUD BAJO EL MAR

El multijugador de ***Bioshock 2*** sirve para completar huecos en la historia de *Rapture*. En este caso, tiene lugar durante la guerra civil que llevó a la caída de la ciudad submarina. Los jugadores toman el papel de ciudadanos cualesquiera (con aspecto configurable) potenciados con armas y plásmidos, y enfrentados en distintos modos de juego que en su mayoría son modos clásicos modificados. Por ejemplo, *Deathmatch* individual o por equipos. También tenemos un Capturar la *Little Sister* que viene a ser un «Capturar la Bandera» con niña. Pudimos disfrutarlo un buen rato, agotando todos los modos, y el nivel de violencia y caos fue suficiente como para dejarnos deseando poder poner las manos sobre una versión más avanzada de este ***Bioshock 2***.

Los decorados del multijugador de Bioshock 2 son los de la primera parte, pero modificados para ajustarse al argumento.

El uso de los plásmidos da una nueva dimensión al multijugador, aunque se pueden configurar las partidas para que no estén disponibles.


WORLD FASHION TOUR
MANCHESTER
TOKIO
SAN
PETERSBURGO
World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo
barcelona world race
worldfashiontour.es
SÓLO EN El Corte Inglés







Género
Shoot'em-up
Compañía
Activision
Desarrollador
Infinity Ward
Distribuidor
Activision
Jugadores
x18
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (50 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 € Ed. Estándar.
89,99 € Ed. Blindada
149,99 € Ed. Prestigio
modernwarfare2.infinityward.com

18

La primera misión empieza a lo grande: con edificios desplomándose y una emboscada a lo Black Hawk Derribado.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Oro

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

PlayStation ¡EXCLUSIVA!

UNA EXPERIENCIA QUE NO OLVIDARÁS JAMÁS

Lejos de relajarse, tras firmar aquel éxito de masas llamado *COD4 Modern Warfare*, en **Infinity Ward** mantuvieron la cabeza fría y el pulso firme. Su siguiente paso iría encaminado a potenciar, aun más si cabe, las señas de identidad del producto: la espectacularidad del modo Campaña y las posibilidades del multijugador On-line. En definitiva, hacer de ***Modern Warfare 2*** el mejor *shooter* de todos los tiempos. Superar con creces las expectativas de millones de jugadores y avasallar aún mas a unos rivales que han retrasado sus lanzamientos para no coincidir con este colosal *Blu-ray* del que pudimos dar cuenta, en exclusiva, durante dos intensos días en Londres. Para cuando leais estas líneas, muchos de vosotros ya habréis experimentado la emoción -y por qué no, la angustia- de recorrer las laberínticas favelas de Río de Janeiro a tiro limpio o el vértigo de deslizarse en moto de nieve, entre explosiones y ráfagas de ametralladora, entre las montañas de Kazajistán. Si ese no es tu caso, te estás perdiendo no sólo un modo Campaña brutal (en el que ya ahondaremos un poco más adelante) sino el multijugador mas brillante que ha dado una consola hasta la fecha. Si pensabas que el On-line de *COD4 MW* era difícil de superar, espera a lanzar misiles desde un avión espía *Predator* (tras encadenar 5 muertes seguidas), personalizar aun más tu soldado con *perks* sorprendentes o descubrir el nuevo modo en tercera persona. Pero no nos adelantemos y vayamos por pasos.

LA ALTERNATIVA

COD4: MW. La anterior producción de Infinity Ward continúa cosechando elogios y seguidores.

LA ÉPICA Y EL ESPECTÁCULO

Fieles a su filosofía de ofrecer «una experiencia cinematográfica», en **Infinity Ward** han diseñado el modo Campaña de ***MW2*** como una montaña rusa... no apta para todos los estómagos. Justo antes de empezar, una pantalla advierte de que algunos usuarios podrían ofenderse con determinadas misiones, y da la opción de evitarlas directamente. Nosotros, por supuesto, no lo hicimos, pero no tardamos en comprobar a qué se referían. No vamos a destripar nada. Sólo diremos que una de ellas transcurre en un aeropuerto y es un nivel tremendo, de una dureza quizás excesiva. Pero



El 75 regimiento de los Rangers se convierte en la última línea de defensa ante un invasor que les supera en número y armamento.

GUERRA EN EL PATIO TRASERO DE AMÉRICA

Un suceso, que no vamos a destripar, provoca el primer combate en suelo americano desde la Guerra de Secesión. Prepárate para luchar a cara de perro en áreas residenciales, y en una muy importante ciudad norteamericana, totalmente devastada. ¿Recuerdas Amanecer Rojo?









¿SABÍAS QUE...

El blog de Robert Bowling (community manager de Infinity Ward) es la fuente más fiable para encontrar las últimas noticias y los detalles más jugosos sobre la creación de MW2. El tío es un auténtico chafardero. Visita www. fourzerotwo.com.

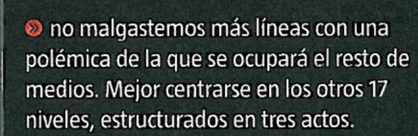
Una cafetería del noreste de Virginia se convierte en un improvisado fuerte ante el que resistir los ataques del enemigo. Es hora de solicitar soporte aéreo del Predator.

El nivel de las favelas de Río es un prodigio de detalle gráfico, con multitud de rutas diferentes y enemigos que atacan desde diferentes alturas.



SPECIAL OPS

Supera pruebas con espíritu arcade (en solitario, o en cooperativo, tanto On-line como a pantalla partida): mata a 25 enemigos en las favelas, deslízate en moto de nieve o dispara el cañon de un AC-130.



no malgastemos más líneas con una polémica de la que se ocupará el resto de medios. Mejor centrarse en los otros 17 niveles, estructurados en tres actos.

Como es tradición en los *COD*, el juego nos irá trasladando de un escenario a otro, encarnando a diferentes personajes. Nos reencontraremos con «Soap» MacTavish y otro viejo conocido de *COD4 MW* que no desvelaremos, aunque el protagonismo recae en tres nuevos rostros: los *Rangers* Joseph Allen y James Ramírez y el *commando* «Roach» Anderson. Afganistán, Río de Janeiro, Rusia, y EE.UU. serán las localizaciones que visitaremos en una trama en la que no faltan sorprendentes giros dramáticos, traiciones y momentos cargados de épica. Un suceso terrible llevará la guerra hasta suelo norteamericano (al más puro estilo *Amanecer Rojo*), obligándonos a combatir casa por casa, jardín por jardín, entre *parkings* y restaurantes de *fast food* que contrastan con otros escenarios tristemente más reales, como la guerra urbana de Afganistán. Unos gráficos hiperrealistas y un sonido atronador serán tus compañeros en una aventura que te llevará a liberar rehenes en el interior de una prisión rusa, intercambiar plomo en un mercado brasileño o ser testigo directo de la destrucción de un símbolo del poder de EE.UU. Todo ello con el espectáculo y el despliegue de tecnología militar que esperas de un *Modern Warfare*.

EL MODO CAMPAÑA SÓLO SUPONE EL 30% DEL POTENCIAL DE MW2

Y SÓLO ES EL PRINCIPIO...

Sin pecar de exagerados, podemos decir que todo lo que te hemos contado sólo supone el 30% del potencial de ***MW2***. El plato fuerte es, como todos esperábamos, el juego On-line, del que damos buena cuenta en el recuadro que verás a tu derecha. En Londres pudimos quemar un montón de horas con él, tanto en la modalidad multijugador (enfrentándonos a 15 periodistas europeos) como en el nuevo modo *Special Ops*, un

La madre de los modos multijugador 2.0



Los modos On-line de ***MW2*** merecerían su propio análisis de 5 páginas, por profundidad y carga adictiva. Contarás con 5 clases distintas de soldados (*Grenadier*, *First Recon*, *Overwatch*, *Scout Sniper*, *Riot Control*) y por supuesto podrás crear el tuyo propio, eligiendo armamento y personalizándolo con *perks* y *killstreaks* (el número de enemigos muertos que logras encadenar antes de resultar fiambre). En Londres descubrimos 14 modos de juego diferentes: *Mercenary Team Deathmatch*, *Free For All*, *Team Deathmatch*, *Domination*, *Ground War*, *Demolition*, *Sabotage*, *Headquarters Pro*, *Search And Destroy*, *Capture The Flag*, *3rd person Team*, *Hardcore Ricochet SP*, *Hardcore Team Deathmatch* y *3rd Person Cage Match*. Absolutamente picados hasta altas horas de la madrugada, entre camperos y traidores que apuñalaban por la espalda, pudimos invocar ataques aéreos y mejoramos nuestras armas mientras encarnamos a *yankees*, rusos, afganos y brasileños. Prepárate para achicharrar tu *router*. Aunque para echarle el guante a los modos en tercera persona, lo más esperado (y sorprendente) de ***MW2***, tendrás que echarle días y días de juego hasta lograr la suficiente experiencia y graduación militar para acceder a ellos.











También es mala suerte: 40 años pagando, y cuando liquidas la hipoteca del chalet, se le cae encima un transporte militar.



El modo Campaña de Modern Warfare 2 te llevará hasta lugares tan distantes como Afganistán, Brasil, Rusia, Estados Unidos y Kazajistán encarnando a distintos personajes.

VUELVE LA EXPERIENCIA DE PELÍCULA

Muchos seguirán achacando a MW2 (al igual que a los COD) su mecánica «de pasillo», pero en Infinity Ward prefieren hablar de experiencia cinematográfica. Y la verdad es que MW2 está plagado de momentos intensos y peliculeros. Saltos al vacío, huidas por los pelos y algún que otro homenaje a películas como Amanecer Rojo y La Roca.

festín de mecánica cooperativa (tanto On-line como en pantalla partida), que te llevará a desempeñar todo tipo de misiones bajo un espíritu 100% *arcade*: superar un puente que se derrumba, infiltrarte en un bosque helado o usar la torreta de un AC-130 mientras cubres a tu compañero en tierra. Cuantas mas estrellas consigas, más desafíos *Special Ops* podrás desbloquear.

HECHO PARA DURAR

Teniendo en cuenta que el modo Campaña es vibrante, pero no muy largo (a pesar de su dificultad, un jugador medio puede pulírselo en unas 6/9 horas), la incorporación de las *Special Ops* y sobre todo la extraordinaria profundidad del multijugador On-line son toda una declaración de intenciones por parte de **Infinity Ward**: ***Modern Warfare 2*** ha sido diseñado para disfrutarse con otros usuarios. Mientras otros *shooters,* de factura técnica no menos impresionante, acaban cogiendo polvo en las estanterías tras superar el final y tontear un poco con su modo On-line, ***MW2*** habitará en tu **PS3** -y en tu cabeza- todo lo que queda del año y el 2010 enterito. Si no me crees, sólo tienes que echar un vistazo a los servidores del primer *Modern Warfare*, que siguen echando humo, dos años después. Y no quiero ni imaginar lo que pasará dentro de unos meses, cuando la mayoría de los usuarios ya puedan acceder a la extensa colección de *perks* y *killstreaks* del juego. Va a ser tremendo. Aunque haya perdido el factor sorpresa que tuvo la anterior entrega, ***Modern Warfare 2*** acumula mil razones para coronarse como el mejor *shooter* del catálogo de **PS3**. Sólo con el On-line ya nos habría conquistado, y de calle.

MODERN WARFARE 2 ACUMULA MIL RAZONES PARA CORONARSE COMO EL MEJOR SHOOTER PARA PS3

EVALUACIÓN



Por encima de todo, el juego On-line, aunque los gráficos, el sonido y el diseño de los niveles de la Campaña son extraordinarios.



La fase de aeropuerto: no sólo va a herir susceptibilidades, sino que provocará una polémica que no beneficia al juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Difícil destacar algo, entre tanta genialidad: el uso de la luz, el modelado de personajes... es impresionante.	Hans Zimmer firma el tema principal. Magnífico doblaje en castellano. Lance Henriksen en la V. Original.	Igual de brillante que en MW: control impecable, buena curva de dificultad. Lo pasarás en grande.	La Campaña es corta, pero las Special Ops y sobre todo el On-line vivirán durante meses en tu PS3.	Es tan glorioso, que incluso sin modo Campaña, habría sido el shooter del año. Puro vicio.	Instalación en Disco Duro, uso del DualShock, gráficos a 1080p, On-line memorable. La pera, oiga.
9,4	9,5	9,4	9,2	9,6	9,0



TOTAL
Su magistral modo On-line lo convierte en el mejor shooter de este año y el que viene.
9,5







PLAYSTATION 3





TECMO



TECMO KOEI EUROPE LTD.

TEST

PS3

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
Acción Plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Insomniac
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (Ránkings)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (229 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.ratchetandclank.com
7

RATCHET & CLANK
ATRAPADOS EN EL TIEMPO

LA PAREJA SE SEPARA Y EN SOLITARIO SON AÚN MEJORES

Hace siete años, un seis de noviembre, nació la pareja que puso patas arriba el concepto de *shooter*. Le quitó hierro al género y lo suavizó con unos entornos de dibujos animados, personajes entrañables y unas armas de las que te dejan con la boca abierta, tanto por su efectividad como por su apariencia. Desde entonces, le ha sucedido secuela tras secuela (si quieres hacer un repaso a la saga, pasa de página) y, la verdad, pocos cambios se han producido desde aquel primer *Ratchet & Clank* -salvo las significativas mejoras gráficas lógicas del paso de **PS2** a la nueva generación-. Para ciertos títulos, este «apunte» sería un punto negativo, pero en el caso del juego de **Insomniac**, la escasa evolución en su *look* y en su jugabilidad es un punto a favor porque lo que es ya perfecto de origen, no necesita ser mejorado. Evidentemente, gráficamente es superior; los entornos tienen vida propia, poseen más detalles, todo se mueve mejor (sobre todo cuando hay muchos enemigos en pantalla)... y, como novedad, los desarrolladores han hecho uso del *cel shading* con el fin de remarcar ese toque «serio, pero desenfadado» que siempre le ha caracterizado.

UN RATCHET SIN CLANK

Respetando los pilares básicos que ya hemos mencionado, **Insomniac**, sin embargo, se ha arriesgado al separar a la pareja; es decir, Ratchet esta vez no va acompañado de su robótico amigo Clank, pues éste ha sido secuestrado por el Doctor Nefarious y se halla en el interior del Gran Reloj... Lo que significa que muchos de los movimientos de Ratchet se han suprimido, como el salto largo que requería el uso del *helipack*, y cuesta un poco acostumbrarse a las limitaciones de un Ratchet sin Clank. Por otro lado, también se ha modificado la mecánica de juego de Clank, dotándole de más acciones directas (sin necesidad de recurrir al uso «teledirigido» de los *mini-clanks*) y de un poder, el poder de controlar el tiempo. Gracias al Cronocetro que porta, podrás atacar a los enemigos, lanzar bombas que ralentizan el tiempo y hacer «copias temporales» de él mismo sobre las plataformas de grabación para pulsar interruptores y abrir puertas. Esto último son rompecabezas al uso, que con paciencia se llega a la solución (y si no, en el nivel fácil, te lo puedes saltar a cambio de sacrificar ciertas recompensas).

La separación de Ratchet y Clank supone pequeños cambios que enriquecen la jugabilidad clásica de disparar a diestro y siniestro, la de sortear peligros y superar saltos imposibles sobre las plataformas. Y para ello, Ratchet contará a lo largo de la aventura con un total de 18 armas, a cual más sorprendente. La mayoría de ellas las tendrás que comprar a cambio de una cantidad ingente de «guitones», como la Dinamo Asolación que se maneja con el *Sixaxis* una vez lanzada »

LA ALTERNATIVA



R&C ARMADOS HASTA LOS DIENTES. La primera entrega de R&C en PS3 a precio Platinum.



Clank tiene nuevos poderes gracias al Cronocetro que porta, con él puedes ralentizar el tiempo, combatir y grabar diferentes acciones para resolver intrincados rompecabezas.

Para ir de un planeta a otro deberás hacerlo a bordo del Afelion. ¡Cuidado con las naves enemigas!

Los entornos son de una belleza especial: a pesar de la devastación que reina en la mayoría de los mundos, el sol brilla a lo lejos iluminando con arte la hecatombe.

CLANK PORTA EL CRONOCETRO CON EL QUE PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO







EN BUSCA DE ZONIS. Para capturarlos a todos tendrás que volver a los planetas ya visitados y explorar los satélites, que son literalmente «redondos».



La variedad es una de las virtudes de la saga, igual estás a bordo de una nave que resolviendo rompecabezas, o disparando a diestro y siniestro desde una torreta.



CON RUMBO. En la pantalla del juego dispones de un radar con los objetivos señalados, además cada planeta tiene su propio mapa. Perderte será difícil...



BLINDAJE. Según progreses en el juego, todas las armas se irán mejorando, pero también podrás comprar otras nuevas y hasta armaduras.

¿SABÍAS QUE...

La Espiral de la Muerte, una sierra circular que se lanza con efecto boomerang, fue diseñada por el ganador del concurso que Insomniac realizó hace unos años, en el que pedía a los aficionados a la serie que idearan armas nuevas e ingeniosas.

» la carga, o el *Monomátic*, un artilugio que transforma a los enemigos en simpáticos monos... Singulares armas que querrás hacerte con ellas por lo curiosas que son, pero apenas las usarás ya que la más efectiva a pesar de su sencillez es la Megapistola Constructo. Ésta, como las demás, cuanto más la uses más potente será y podrás personalizarla con un sinfín de parámetros (color, recámara...). Aparte de las armas, Ratchet contará con distintos artilugios como las botas aerodeslizantes. Todo un acierto, ya que con ellas podrás avanzar más deprisa por el escenario.

¡LARGA VIDA A RATCHET!

La longevidad de ***Atrapados En El Tiempo*** supera con creces la de sus predecesores, ya que además de la aventura principal que se desarrolla en distintos planetas, podrás visitar los satélites de dichos mundos donde te esperan nuevos desafíos y *Zonis* que capturar. En total hay 40 *Zonis* repartidos por todo el juego que deberás encontrar, ya que sólo de esta forma tendrás acceso a los últimos mundos. Asimismo, podrás controlar la nave en el espacio y afrontar batallas galácticas mientras viajas de un planeta a otro. Como ves, la diversidad es el *leit motiv* de este juego y la guinda de esta gran diversidad hubiese sido la inclusión de un modo multijugador cooperativo. Es decir, que durante la aventura se hubiera podido unir un segundo jugador que controlase al otro Lombax que acompaña a Ratchet durante los niveles de más acción, hubiese sido un lujo. ○

EVALUACIÓN


Que cada personaje tenga sus propios niveles por separado aporta ciertas novedades a la jugabilidad y un soplo de aire fresco a la saga.


Sería el no va más que hubiesen incluido un modo cooperativo. Un jugador controlaría a Ratchet y el otro al Lombax que lo acompaña.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
En la línea de Armados Hasta Los Dientes. El uso de cel shading remarca ese toque «serio, pero desenfadado».	BSO variada, cada mundo tiene un estilo musical diferente. Doblaje al castellano perfecto.	Clank esta vez posee acciones directas. La dificultad es progresiva, no habrá nada que se te resista.	Casi eterno, a los mundos de la aventua principal (que son rejugables) hay que añadir los sub-mundos...	No incluye modos de juego On-line (una pena), pero sí ránkings.	Gráficamente está a la altura, hay ciertas armas que hacen uso del Sixaxis... R&C hace buen uso de PS3.
9,2	9,0	9,3	9,4	6,1	9,2



TOTAL
Apenas añade pequeños detalles a la jugabilidad de siempre y sigue siendo magnífico.
9,2

RATCHET & CLANK
Una saga de armas tomar

Insomniac ha ido adaptando su juego fetiche a las nuevas tecnologías y en cada generación nos ha dado una buena ración de acción

TRILOGÍA EN PS2

Ratchet & Clank



Ratchet & Clank: Totalmente A Tope



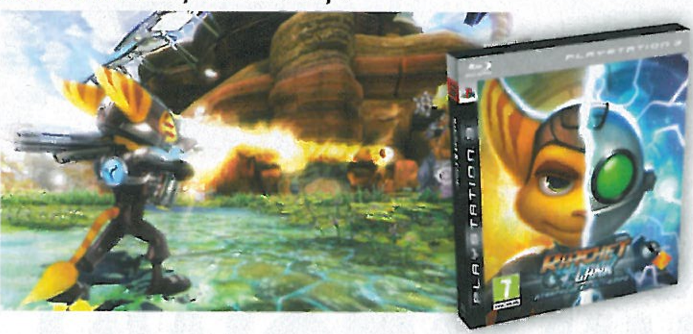
Ratchet & Clank 3



Insomniac debutó en **PS2** en noviembre de 2002 con *Ratchet & Clank*, un juego totalmente revolucionario para aquella época ya que mezclaba de manera magistral en una aventura, acción, rompecabezas, exploración y lucha. Al año siguiente lanzaron la secuela y en 2004 cerraron la trilogía en la 128 *bits* con la aparición estelar del malvado Dr. Nefarious.

TRILOGÍA EN PS3

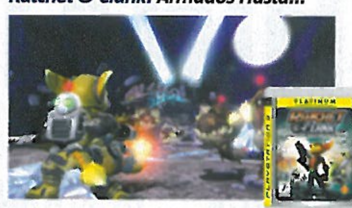
Ratchet & Clank: Atrapados En El Tiempo



Ratchet & Clank: En Busca Del Tesoro



Ratchet & Clank: Armados Hasta...



La saga irrumpe en **PS3** en noviembre de 2007 con *Armados Hasta Los Dientes*, donde Ratchet debe luchar por su supervivencia y Clank es secuestrado al final del juego por los *Zonis*. Un año después **Insomniac** continúa la historia con un «juego mini», mini porque sólo dura cuatro horas (físico y de descarga en la *Store*), y cierra la trilogía este año con *Atrapados En El Tiempo*. La edición especial incluye el juego, un libro de ilustraciones, la carátula lenticular y un código para bajarte un nivel exclusivo.

OTROS RATCHET Y CLANK

Ratchet Gladiator (PS2)



R&C: El Tamaño Importa (PS2/PSP)



Clank Agente Secreto (PSP)

Aparte de las dos trilogías, **Insomniac** creó en 2005 *Gladiator*, un juego protagonizado sólo por Ratchet, basado exclusivamente en la acción e incluía modo multijugador cooperativo. Fue un título incomprendido por los seguidores de la saga, ya que apenas tenía que ver con el desarrollo original. Y en marzo de 2007 dio el salto a la portátil de **Sony** con *El Tamaño Importa* (un año después se adaptó a **PS2**). *Clank Agente Secreto* para **PSP** fue desarrollado por **High Impact Studios** en 2008, los programadores respetaron los pilares de la franquicia de **Insomniac** e innovaron acertadamente en la manera de jugar con Clank.

Entrevista con...

James Stevenson
Responsable de Comunidad de Insomniac

T.J. Fixman
Guionista de Atrapados En El Tiempo



La espiral de la muerte es un arma diseñada por un fan para un concurso, ¿hasta qué punto ha escuchado Insomniac a los seguidores de *Ratchet & Clank*?

Fixman: hemos tenido muy en cuenta su opinión. Echaban en falta al capitán Qwark, y aquí está el capitán Qwark. Pedían más estímulos para rejugar el título y en *Atrapados En El Tiempo* tenemos más rejugabilidad que nunca; por ejemplo, hay un jefe al que sólo puedes llegar si atrapas los 40 *Zonis*.

¿Cómo se os ocurren armas como el *Soniceructor o el Molatrón* (una bola de discoteca que hace que el enemigo baile sin poder evitarlo?

Fixman: El *Molatrón* es una idea que ya teníamos para el primer *Ratchet & Clank*, pero no teníamos la tecnología para incluirlo en el juego. Y cuando llegó **PS3** pudimos poner a todos los enemigos moviéndose con la música.

Stevenson: Tenemos tres criterios básicos: humor, espectáculo y estrategia. Las armas del juego suelen cumplir dos de esas tres características, pero las mejores reúnen los tres, como el *Soniceructor*, que emite eructos que provocan una gran explosión y que tiene un componente estratégico en las mejillas del bicho.

¿Qué otros cambios ha posibilitado la tecnología?

Stevenson: Todo. Desde la física, el agua, que es la misma que en *Resistance 2*, al detalle y el tamaño de los escenarios, la cantidad de animaciones...

¿Por qué ha cambiado el papel de Clank?

Fixman: Siempre ha sido como una misión secundaria, una mini-misión. Su jugabilidad era divertida, pero como personaje queríamos demostrar que no es un paquete, sino que es tan parte de un dúo como Ratchet.

POR ANA MÁRQUEZ Y SARA BORONDO

TEST

PSP

Género
Simulador de delincuente asiático-americano
Compañía
Rockstar Games
Desarrollador
Rockstar Leeds
Distribuidor
Take Two Int.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
448KB
P.V.P. Recomendado
39,99€ (UMD)
34,99€ (Descargable)
www.chinatownwars-eljuego.com

18

Las reglas han cambiado. Para quitarte estrellas no vale con huir: deberás tronchar tantos maderos como estrellas tengas.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DISPONIBLE EN VERSIÓN UMD

JUEGO DESCARGABLE En PlayStation Store

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

EL SIMULADOR DE «QUINQUI» REGRESA A SUS RAÍCES

El impacto que provocó *Grand Theft Auto III*, tanto en los usuarios como en la industria (la fiebre *sandbox* no ha cesado de propagarse desde aquel 2001), hizo que muchos olvidaran cómo eran los *GTA* anteriores: vista cenital, edificios poligonales que aportaban una gran sensación de profundidad y sobre todo coches, muchos coches, para robar y hacer el canalla en una ciudad rebosante de vida.

Los que disfrutamos con aquellas tres entregas (*GTA*, *GTA: London 1969* y *GTA 2*) previas al *boom* del «cajón de arena», no podemos evitar sentir cierta nostalgia al reencontrarnos con la cámara aérea, con esos viandantes atropellados. Y la nostalgia no es mala, si no se abusa de ella para camuflar un producto mediocre. Y creedme, éste no es el caso. La gestación de ***GTA: Chinatown Wars*** arranca en la portátil de la competencia. Sí, la de la pantalla doble. Ante la imposibilidad -o el pánico- a recrear una ciudad al estilo *San Andreas* o *Vice City* con dicho *hardware*, la gente de **RockStar Leeds** (autores de *GTA: Liberty City Stories*, *VIce City Stories* y la adaptación a **PSP** de *The Warriors*) decide apostar por recuperar la cámara y la mecánica de antaño, pero integrando muchos de los elementos que han enriquecido la fórmula *Grand Theft Auto* a lo largo de los años: un buen argumento (plagado de diálogos y situaciones escabrosas), una banda sonora de lujo y un apabullante abanico de misiones secundarias, trabajos y decisiones que afectan al posterior desarrollo del juego. Incluso se permitieron el lujo de incorporar mini-eventos que explotaban la pantalla táctil del cacharro. El juego resultó un éxito, hasta el punto de que **Rockstar** decide adaptar el juego a **PSP**, pero no de cualquier manera. Lo hace a lo grande, aprovechando la mayor potencia técnica de la consola de **Sony** y su pantalla 16:9 para pulir aún más los gráficos y dar una visión, aérea e impresionante, de las calles de *Liberty City*. Sí, las mismas avenidas y callejones que pateamos junto a Niko Bellic en *GTA IV* aparecen ante nuestros ojos desde una perspectiva diferente, mientras encarnamos a un nuevo personaje, Huang Lee, y nos sumergimos de lleno en las guerras de las tríadas chinas.

NO DIGA MANHATTAN, DIGA ALGONQUIN

Dukes, *Bohan*, *Broker*...(o lo que es lo mismo: Queens, Bronx, Brooklyn) y la densa vida que pueblan sus calles nos envolverán mientras vamos solventando todo tipo de misiones. Algunas más corrientes (roba tal coche y llévalo a tal punto), otras más vertiginosas (destruir a los rivales de nuestro socio en medio de una carrera ilegal de bólidos) y algunas realmente escabrosas (conducir una limusina, de camino al *casting* de una peli porno, mientras una pareja se da un homenaje en la parte de atrás). Los diálogos -que harían sonrojarse a un marinero- y la naturaleza de algunos trabajos (como ejercer de camello, »

LA ALTERNATIVA



GTA VICE CITY STORIES. Baratico (19€) y más cercano al concepto -y estética- de GTA III.



DELINQUIENDO EN CENITAL

Chinatown Wars recupera la vista cenital de las dos primeras entregas de la saga, obra de DMA Design (la posterior Rockstar North), publicadas en PSone en 1998 y 1999.

En algunos mini-eventos tendrás que mover el joystick analógico como se te indica. En otros bastará con pulsar botones.

LOS DIÁLOGOS, Y LA NATURALEZA DE ALGUNAS DE LAS MISIONES DE CHINATOWN WARS, HARÍAN SONROJARSE A UN MARINERO. Y NOS ENCANTA POR ELLO.



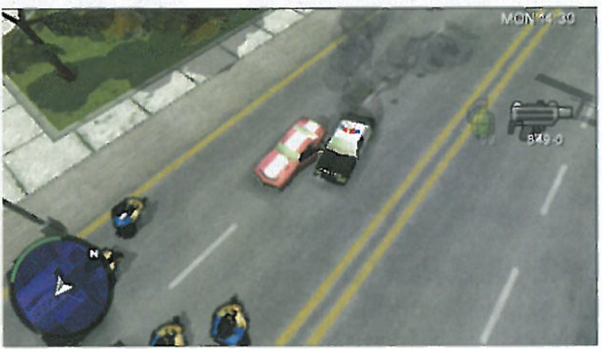
Heredados de la versión original de DS, los mini-eventos van desde abrir cajas fuertes a sabotear motores o realizar un puente a un coche.





VIVIENDO DEL PLURIEMPLEO

Ser un criminal no implica siempre vivir a todo tren. Las armas son caras, y Huang desempeñará diversos trabajos para ganarse las habichuelas y las balas dum-dum: servir comida china, ejercer de taxista o dealer (el entrañable camello) o realizar tatuajes.

traficando con «maría», «jaco», éxtasis o «coca») hacen de ***GTA: Chinatown Wars*** un digno merecedor del PEGI +18. Y no lo decimos como una crítica: nos encanta.

Nos chifla la absoluta libertad para bucear y perdernos entre la vida de *Liberty City*, al margen del abanico -cada vez mayor- de misiones: repartir comida china, ejercer de taxista o bombero, hacer tatuajes, robar la mercancía de los camiones o dedicarnos a ejecutar los 100 saltos acrobáticos repartidos -y escondidos- por el mapeado. Sólo hemos hallado una pega: los mini-eventos son divertidos (hacer un puente a un coche, llenar una botella de gasolina para hacer un cóctel *molotov*), pero se nota que fueron diseñados para una pantalla táctil (el *joystick* analógico de **PSP** no es fiable a la hora de hacer un tatuaje) y al final acaban cansando y rompiendo el ritmo de un juego destinado a acompañarte (ya sea en formato UMD, como en la memoria de tu **PSPgo**) durante mucho, mucho tiempo.

Diseñado para disfrutarse tanto en pequeñas dosis (durante un viaje en metro, por ejemplo), como tumbado en el sofá toda una tarde, este nuevo *GTA* portátil es un monumental compendio de buenos gráficos (estas pantallas no hacen justicia al juego en movimiento, os lo garantizo), una banda sonora de lujo -que pide a gritos el uso de unos cascos- y una mecánica tan cazurra como irresistible. De lo mejorcito que nos ha dado **PSP** en sus cinco años de vida.

CHINATOWN WARS ES DE LO MEJORCITO QUE NOS HA DADO PSP EN SUS CINCO AÑOS DE VIDA

EVALUACIÓN



Diálogos cazurros y misiones que infartarían a tu abuela. La suavidad del motor gráfico y los efectos de niebla y luz. La absoluta libertad al estilo GTA. El mapa y el manual que incluye el UMD.

Algunos mini-eventos denotan demasiado su origen táctil. Muchos verán las pantallas y creerán que es un paso atrás dentro de la franquicia: se equivocan de cabo a rabo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los personajes son toscos, pero secundarios: los auténticos protas son los coches y la ciudad. Soberbios.	200 minutos de música a bordo de los coches, a través de 11 emisoras de radio. Magníficos FX de sonido.	Es puro GTA: libertad, violencia y misiones sorprendentes. Tronchar coches patrulla llega a ser adictivo.	Misiones principales, secundarias, trabajos, saltos, secretos, multijugador... y un mapa enorme.	Seis modos de juego ad hoc para 2 jugadores, que van desde simples carreras a un cooperativo o robos de alijos.	Un guiño a los primeros GTA, cargadito de esteroides. Largo, vibrante e irresistible, te freirá los sesos.
8,9	9,0	9,3	9,3	8,8	9,2


12
www.pegi.info
PlayStation Network
BUZZ! Concurso Universal
¿QUÉ TIENE DE BUENO SER UN GENIO SI NADIE SABE QUIÉN ERES?
El Juego Es Sólo El Principio
¡Haz tu Buzz! más personal! Ahora puedes elegir un nombre y unas características y los demás jugadores contestarán con los comentarios más divertidos sobre ti, tu familia, tus amigos…elige también tus propios temas y rondas para crear el test final. Pero sobre todo, elige bien contra quién vas a jugar. ¿Tus amigos? ¿Contra todo un país? ¿O te atreves a jugar contra todo el mundo en un concurso online? Lo que tú quieras. Porque en Buzz! Concurso Universal tú tienes la respuesta. Saca tu lado Buzz!
¡¡¡Y ahora consigue tu Edición Especial de Buzz! Concurso Universal. Con caja de lujo y con 1.000 preguntas extra!!!
buzzthegame.com
PS3
PlayStation 3
EDICIÓN ESPECIAL
SONY
make.believe

TEST

PS3

Género
Lucha
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Spike
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.dbz-videogames.com/es
12

Raging Blast muestra golpes típicos de la serie y auténticos tortazos que dejarían el cuerpo a más de uno hecho migas. Podemos incluso empotrar al rival contra las rocas.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DRAGON BALL RAGING BLAST

GOKU SE LUCE COMO NUNCA

Por fin tenemos en **PS3** la saga *Tenkaichi*, aunque camuflada bajo un nombre que puede llevar a engaño a más de uno haciéndole pensar que esta es una continuación del frugal *Burst Limit*. ***Dragon Ball Raging Blast*** es herencia directa de las tres entregas que **Spike** desarrolló para **PS2** y que rápidamente se erigieron como los mejores juegos jamás realizados con la licencia del anime original.

Este juego, tal como ocurrió con la trilogía anterior, ha tenido el tacto que les suele faltar a los chicos de **Dimps** para incluir desde el principio una base de personajes jugables que abarque toda la obra de Toriyama. Naturalmente que dentro de un año o dos veremos una segunda entega con más personajes de *OVA's* y de ese engendro insoportable llamado *Dragon Ball GT*, pero este es un título lo suficientemente completo como para contentar al «dragonbolero» medio sin obligarle a entrar en la dinámica del sacacuartos. Bueno, a no ser, claro está, que ese aficionado medio sea un fanático en toda regla y no pueda vivir sin ver un combate entre Arale y Rey Vegeta a 720p. Pero hasta entonces, este ***Raging Blast*** cumple con lo que se le exige en cuanto a debut de la saga en la actual generación: *cel shading* de infarto en alta resolución, combates frenéticos a 60 fps, súper ataques finales espectaculares y una brutalidad nunca vista en entregas anteriores y que refleja, como se debe, la violencia de una serie que en los años 90 nuestros padres no querían dejarnos ver.

Pero tranquilos, tampoco es que la sangre de Krilin vaya a empapar la pantalla, de hecho no es que vayamos a ver siquiera una sola partícula de hemoglobina, pero nuestros personajes favoritos luchan con todas su fuerzas, lanzando al oponente de un lado a otro del escenario, empotrándolos contra las rocas, estampándolos contra el suelo y chocando con virulencia.

LUCES, CÁMARAS Y... OOPS

Dragon Ball Raging Blast cuenta con un único defecto que a veces se acrecienta hasta entrar en el terreno del «error de bulto» y no es otro que el particular movimiento de la cámara, capaz, entre otras muchas lindezas, de dejar a tu propio personaje fuera del encuadre, de volverse loca dando vueltas o de crear ángulos más muertos que el abuelo de Son Goku.

Pero no obstante, una vez que te has sobrepuesto a ese susto inicial, todo lo demás que te espera son alegrías. Tenemos un modo Historia completísimo en el que

ES EL DRAGON BALL MÁS DESTRUCTIVO Y BRUTAL QUE HEMOS JUGADO

puedes empezar por la saga que más te guste librándonos del tedio que supone siempre el tener que acabar con Raditz, Vegeta y las fuerzas especiales de Freezer hasta poder controlar un Super Saiyajin (esta vez con técnicas completamente personalizables). Además, para los amantes de las rarezas hay un apartado de historias alternativas en las que podremos ver a Vegetto luchando con Gogeta o a Bardock zurrando a sus nietos.

LA ALTERNATIVA



NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM. Gran juego basado en otra gran serie de anime.

Por Edgar & Cia



En el menú de personalización podremos asignar a cada personaje las técnicas que queramos. Se acabó que cada transformación tenga las suyas específicas.

Nuevos SS3
Raging Blast ofrece dos trasformaciones en Super Saiyajin 3 exclusivas y nunca vistas en la tele: las de Vegeta y Broly.

¿SABÍAS QUE...

Dr. Slump, el otro gran manga de Akira Toriyama y cuyos personajes aparecieron en Dragon Ball ha comenzado su reedición este mismo mes.

MÁS DB PARA EL RECUERDO

SUPER BUTOUDEN. Vale que era malo, lentísimo y costaba un riñón, pero manejar a Goku en SNES no tenía precio en 1993.

ULTIMATE BATTLE 22. Dragon Ball debutó en PSone con este verdadero bodrio injugable. Más lento aún que el anterior.

BUDOKAI. El primero de la serie en llegar a PS2. Sus polígonos son muy mejorables, no obstante fue un buen juego.

BUDOKAI TENKAICHI 3. El Dragon Ball definitivo sigue siendo el rey en cuanto a número de personajes de todas las sagas.

EDICIÓN COLECCIONISTA

Si te gusta todo el merchandising relacionado con Dragon Ball no te puedes perder esta completa edición especial con una caja de metal exclusiva, un libro de arte, la banda sonora en formato CD y contenidos exclusivos para algunos personajes.

EVALUACIÓN

✔ Calidad gráfica a la altura de la serie de animación. Los combates son veloces, los escenarios destructibles y hay varios modos de juego.

✘ La cámara parece controlada por el sobrino con tembleque de Mohamed Alí. Tarde o temprano habrá secuelas con más personajes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Recreación fidedigna de la serie de anime, animaciones fluidas y veloces, y buenos efectos especiales.	Se pueden poner las voces originales japonesas. Lo malo es que la BSO no es la original de siempre.	Tiene un problema bastante serio con el manejo de las cámaras. Aún así es un buen Dragon Ball.	43 personajes jugables con sus respectivas transformaciones y varios modos de juego por explotar.	No sólo puedes combatir On-line sino que también puedes participar en torneos de artes marciales.	Con el paso a PS3 la saga ha ganado en espectacularidad, pero funciona a 720p y el Sixaxis no se aprovecha.	Uno de los mejores Dragon Ball que hayamos probado. Lástima de cámara que le resta enteros.
9,2	9,0	8,8	9,3	9,1	8,7	9,0

Por Edgar & Cia





Antes de luchar es conveniente que adaptes individualmente las tácticas de cada miembro del grupo. Lo más típico es dejar al más resistente recibiendo golpes mientras los demás acaban con él.



Como ves, el botellón no es un invento nuevo, pues en la Edad Media ya utilizaban recipientes de tamaños absurdos para los que gustaban de beber cinco litros de vino en cada comida.





La ceremonia de iniciación para convertirse en un Guardián Gris conlleva grandes posibilidades de muerte por envenenamiento; y es que en Ferelden no sólo hay botellón, sino también garrafón.





Género
RPG sangriento
Compañía
EA Games
Desarrollador
BioWare
Distribuidor
EA Games
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2667 MB)
P.V.P. Rec.
69,95 €
dragonage.bioware.com/
18

DRAGON AGE ORIGINS



SANGRE SOPOR Y MUCHAS LÁGRIMAS

Hay cosas que no deberían salir de su medio natural, y al igual que un pez no debe salir del agua y Uwe Boll no debería salir a la calle, ***Dragon Age Origins*** no debería haber ido nunca más allá de un PC.

A cada paso que damos y enemigo que liquidamos tenemos la sensación de que este no era un juego pensado para correr en una **PS3**. Técnicamente muestra una gran falta de optimización que afecta especialmente a los escenarios exteriores, haciendo gala de texturas pobres, limitaciones inexplicables a estas alturas (como son el no poder meterte en el agua o atravesar arbustos sin dinamismo alguno), y elementos de terreno que parecen haber sido recortados en cartón pluma. Los personajes en cuanto a diseño y animación son también muy mejorables y el motor gráfico del juego hace aguas a base de alguna que otra bajada en la tasa de *frames*.

Otro aspecto poco seductor es el de la interfaz y los menús, claramente diseñados para ser manejados con un ratón y algo incómodos en algunos aspectos. El más preocupante de todos: el hecho de que para pausar un combate y elegir calmadamente las acciones haya que hacer auténtico contorsionismo con los dedos.

Sin embargo, sería injusto decir que ***Dragon Age: Origins*** no tiene sus virtudes. Entre ellas podemos destacar un argumento de calidad, una gran ambientación fruto de un mundo muy bien diseñado, muchas posibilidades en la evolución de personajes, una historia introductoria específica para cada raza y el mérito de tener el perro más horripilante, sucio, grotesco y mantecoso de la historia del videojuego.





A pesar de que ésta puede ser desactivada, Dragon Age: Origins no es timorato a la hora de empaparnos con más sangre de la necesaria. Pero tranquilos, nuestro precioso perro siempre está dispuesto a lamérnosla.



LA ALTERNATIVA

T.E.S. IV OBLIVION GOTY
En cuanto a rol de espada y hechicería, sigue siendo el rey.

EVALUACIÓN

Inmersivo como casi cualquier juego de rol y con buena ambientación y argumento. Lástima que sea un port del juego de PC al que le falta madurar técnicamente y que ofrece pocas opciones de exploración.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	8,8	7,1	9,0	-	7,2	7,8



Contiene una BSO muy épica pero la muestra poco. Los diálogos están en inglés.

Sus menús y combates están pensados para jugar con ratón y teclado.


SIENNA MILLER
CHANNING TATUM
"FRENÉTICA y ESPECTACULAR"
-PANTALLA SEMANAL.
G.I. JOE
En Diciembre en BLU-RAY y DVD
del DIRECTOR de "La Momia"
PARAMOUNT PICTURES AND SPYGLASS ENTERTAINMENT PRESENT IN ASSOCIATION WITH HASBRO A di BONAVENTURA PICTURES PRODUCTION A STEPHEN SOMMERS FILM "G.I. JOE THE RISE OF COBRA" ADEWALE AKINNUOYE-AGBAJE CHRISTOPHER ECCLESTON JOSEPH GORDON-LEVITT
BYUNG-HUN LEE SIENNA MILLER RACHEL NICHOLS JONATHAN PRYCE SAÏD TAGHMAOUI CHANNING TATUM MARLON WAYANS AND DENNIS QUAID MUSIC BY ALAN SILVESTRI COSTUME DESIGNER ELLEN MIROJNICK FILM EDITORS BOB DUCSAY JIM MAY PRODUCTION DESIGNER ED VERREAUX DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MITCHELL AMUNDSEN
EXECUTIVE PRODUCERS STEPHEN SOMMERS DAVID WOMARK GARY BARBER ROGER BIRNBAUM ERIK HOWSAM PRODUCED BY LORENZO di BONAVENTURA BRIAN GOLDNER BOB DUCSAY BASED ON HASBRO'S G.I. JOE CHARACTERS STORY BY MICHAEL B. GORDON AND STUART BEATTIE & STEPHEN SOMMERS
SCREENPLAY BY STUART BEATTIE AND DAVID ELLIOT & PAUL LOVETT DIRECTED BY STEPHEN SOMMERS
SPYGLASS ENTERTAINMENT
©2009 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.
Hasbro
TM, ® & Copyright © 2009 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.









Para capturar los Invizimals deberás superar minijuegos como éste de rascar con el dedo la esfera en la cola del animal.





Género
Cazabichos
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Novarama
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto
Castellano
Grabar Partida
352 KB
P.V.P. Recomendado
49,99€ (Juego + Cámara)
www.novarama.com/
7

LA ALTERNATIVA



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE. Por si prefieres cazar monstruos en el propio juego.

INVIZIMALS





¡TENGO UN BICHO EN LOS PANTALONES!

Sí, es cierto. Todo lo que sea original nos encanta, pero si además de original es tan español como el queso manchego, nuestro interés se acrecienta aún más. Y precisamente estas dos cualidades son las que definen a ***Invizimals***, un juego creado por nuestros compatriotas de **Novarama** para **Sony C.E.**

Estamos ante uno de los títulos más innovadores de los últimos años; y no lo es tanto por sus bases, heredadas directamente de los juegos de caza y combate, ni por la idea de jugar con una cámara, pues es algo que ya se viene haciendo desde **PS2**. La magia y la frescura de ***Invizimals*** provienen de haber sabido mezclar ambos planteamientos de un modo ingenioso y divertido para el usuario.

Invizimals parte de una premisa ya de sobra conocida por todos: capturar criaturas, coleccionarlas y adiestrarlas, pero la gracia es que a diferencia del método habitual, estos no se capturan dentro del juego, sino en la vida real.

En efecto, para encontrar *Invizimals* hay que conectar la *Go!Cam* a la **PSP** y rastrear tu entorno con la ayuda de un indicador que se rellena a medida que te acercas a tu presa. Así pues, estos seres imperceptibles para el ojo humano pueden estar en cualquier sitio: sobre una mesa, en los pantalones de pana de tu padre o incluso sobre la pared de los frutos secos al final de la calle. Pero eso sí, hay que tener en cuenta que algunos *Invizimals* sólo aparecen a determinadas horas del día, algo que sin duda aumenta la adhesión al juego.

Después, para capturar al *Invizimal* detectado hay que colocar en el lugar indicado la trampa de plástico que se suministra junto al juego y superar un minijuego, a cada cual más curioso que el anterior: a algunos bichos habrá que golpearlos con la mano, a otros habrá que dirigirlos hacia los lugares indicados inclinando la **PSP**, para otros habrá que atravesar una zona de plataformas, etc.

Una vez añadido el *Invizimal* capturado a la colección, toca comenzar su adiestramiento en las artes de la lucha a base de combatir contra otros entrenadores, haciéndole subir de nivel en consecuencia. Estos combates se basan en una barra de *stamina* que deberás administrar cuidadosamente para encontrar el equilibrio adecuado entre acciones de ataque y de defensa. Además, podremos realizar ciertas técnicas agitando la consola o soplando en el micrófono y, como es natural, todo viene aderezado con un modo multijugador para pelear contra otros esforzados entrenadores como tú.

Los combates ocurren ante la cámara, así que puedes colocar elementos para decorar el campo de batalla a tu gusto.

¡CÓMO ENCONTRAR INVIZIMALS!

La captura de estas criaturas se basa en un sistema de detección de colores. Normalmente la consola te pedirá que busques en superficies de una tonalidad concreta, por lo que tendrás que ponerte las pilas para encontrar algo que sirva. Si, por ejemplo, lo más cercano que hay de color negro son las posaderas de Mike Tyson, ya sabes dónde poner la trampa...

123 Invizimals
Ese es el número de criaturas disponibles en el juego, cada una con sus propias características.

EVALUACIÓN



Originalidad a raudales. Invizimals es una experiencia que debes probar por la magistral manera en que combina el mundo real con el virtual. Además, buscar todas las criaturas es un vicio.

En todos los combates y minijuegos hay que enfocar la trampa constantemente, y a veces problemas derivados de nuestra falta de pulso, o de la propia cámara, pueden resultar molestos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Los monstruos poseen modelados simples pero simpáticos. Los escenarios son tan buenos como tú quieras.	Ser producción española tiene una ventaja obvia, y es que está totalmente doblado a nuestro idioma.	Utiliza los recursos de la consola y la cámara con inteligencia suprema. Los combates resultan muy emocionantes.	Entre capturar los 123 Invizimals y entrenarlos te esperan muchas horas enganchado a tu PSP.	Se puede jugar On-line, se puede jugar ad hoc y además puedes intercambiar objetos y bichos con tus amigos.	De lo más divertido, curioso e ingenioso que vas a jugar durante los próximos meses en PSP.
8,8	9,0	9,3	9,4	9,3	9,3





Por Edgar & Cia







Género
Lucha
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
CyberConnect 2
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Japonés
Selector 50/60HZ
No
Pantalla Panorámica
No
Sonido Surround
No
Memory Card
101 KB
P.V.P. Rec.
29,95 €
namcobandaigames.com



LA ALTERNATIVA



ONE PIECE: GRAND ADVENTURE. No todo es Dragon Ball, los juegos de One Piece son otra opción.



En esta ocasión tenemos la opción de utilizar la ayuda de un compeñero durante los combates. Estos harán acto de aparición para realizar su técnica y desvanecerse.

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5

UNO MÁS PARA AÑADIR A LA COLECCIÓN



Habitualmente los juegos basados en series de anime tienen dos etapas: la coetánea, en la que van apareciendo juegos con los personajes que hasta ese momento se han podido ver en televisión, y la póstuma, generalmente la mejor debido a que la serie ya terminó y se puede incluir toda la plantilla al completo.

Naruto se encuentra en la primera, la etapa en la que un videojuego no puede enseñarnos más de lo que lo han hecho las cadenas privadas, y como aquí el anime llega con dos años de retraso respecto a Japón, pues eso mismo es lo que tardamos en recibir cada uno de los juegos.

De todos modos tampoco es que nos hayamos perdido gran cosa durante este último bienio, y no porque ***Ultimate Ninja 5*** sea un mal título de lucha, sino porque no hay prácticamente nada que lo diferencie de la cuarta entrega. Los que se quejan ante el lanzamiento de un nuevo juego de fútbol cada año con las plantillas actualizadas tendrán el mismo problema con éste *Naruto*, pues sus únicas novedades son el mayor número de luchadores, que pasa a ser ahora de 62 *ninjas* y la posibilidad de elegir un personaje vinculado que te echará una mano en los combates realizando ataques de apoyo. Lo demás es lo de siempre: un modo Historia con toques *RPG* en el que desbloquear todo el plantel, y un sistema de lucha sencillo pero vivaz e intenso.

Esta vez en el modo Historia no nos dan la opción de poner las voces en japonés, sino que esa es la única opción disponible por defecto. Y es que oír a Naruto en inglés era como escuchar a Clint Eastwood en gallego.

EVALUACIÓN

Entre el espacio de la serie que cubría Ultimate Hero 4 y el que abarca esta quinta entrega (desde el inicio de Naruto Shippuden hasta el encuentro con Sasuke) no hay tantos nuevos personajes como para justificar el lanzamiento de otro videojuego. Su calidad es tan alta como la de los anteriores, pero sólo merece la pena si eres un fan empedernido y coleccionista de Naruto.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,6	8,2	9,0	8,9	8,8

Los combates y su estética manga son superiores a las fases del modo Historia.

Su control es sencillo y te obliga a poner los cinco sentidos para evitar los jutsus.





TEST

PS3

EYEPET

UNA MASCOTA CASI DE VERDAD

Género
Mascota
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sony C.E.
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (Contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (25MB)
P.V.P. Rec.
49,95€
www.eyepet.com

3

Entrañable, amigable e incluso adictivo. Una vez que conoces a tu *EyePet* no querrás dejarlo y mucho menos abandonarlo. Sus facciones cariñosas, sus dulces y traviesos gestos... es tan mono que toda la familia querrá jugar con él. Y las cifras lo demuestran, a día de hoy (apenas ha pasado una semana desde que salió a la venta) es de los juegos más vendidos para **PS3**.

Cuidar un animalito no es una idea nueva, juegos como *Nintendogs* e incluso el pionero *Tamagotchi* ya nos pusieron en la tarea de asear, dar de comer y mimar a una criaturita indefensa. Pero ***Eyepet*** tiene la facultad de acercarse a la realidad; realidad virtual, pero realidad. Y es que, gracias a la cámara *PlayStationEye*, y a una «tarjeta mágica», podrás interactuar con tu mascota. Conecta la cámara a tu **PS3**, a una altura de unos 30 cm y aparecerás en la tele, sentado en el salón de tu casa -o donde estés jugando-. Después, el instructor del juego te pedirá que coloques la «tarjeta mágica» en el suelo y... al rato aparecerá ¡un huevo! Te indicarán que le des calor y le ayudes a salir del cascarón, y cuando salga ya no querrás separarte de él. Al principio tu *EyePet*, como cachorro que es, es algo desobediente y torpe; pero según vayas jugando con él y le enseñes cosas se irá volviendo más listo. Así, si quieres saber el estado de tu mascota, tan sólo tienes que ir a la opción Cuidado de Mascota y pasarle el escáner; de este modo sabrás si tu *EyePet* tiene hambre, está triste o débil.

LA TARJETA MÁGICA

Esta tarjeta viene incluida con el juego y es con la que podrás interactuar con tu mascota. Si bien, puedes acariciarle simplemente moviendo los dedos de la mano, o llamarle golpeando el suelo, con esta tarjeta podrás jugar con él. Y es que se podrá convertir en una colchoneta, en una lanzadera, en un mono fabricador de burbujas... en un sinfín de objetos que se irán desbloqueando según superes los desafíos de Programa de Mascota. Desafíos que, además, le enseñarán a ser una buena mascota; por ejemplo, con la Radio te pedirán que emitas sonidos graves y agudos, e incluso tararees una canción para que tu mascota los repita. Una vez que los haya aprendido, en más de una ocasión le sorprenderás canturreando. Pero lo mejor de todo, sin duda, es la Pintura Mágica. El instructor del juego te pedirá, por ejemplo, que dibujes un coche y lo muestres a la *PlayStationEye*. Tu *EyePet* lo copiará, tomará vida y podrás controlarlo con el *DualShock* -si se te ocurre la genial idea de hacer las ruedas cuadradas, que sepas que tu coche no andará...-. Pero, ahí no acaba todo, tu mascota jugará con él, tratará de embestirlo para romperlo o subirse al capó para sentir la velocidad del auto.

Como ves, no se trata sólo de un juego basado en el cuidado de una mascota, sino que se trata de tener en casa una mascota «casi de verdad».

DIBUJA UN COCHE CON LA PINTURA MÁGICA Y COBRARÁ VIDA PARA QUE TU MASCOTA JUEGUE CON ÉL

LA ALTERNATIVA



LITTLE BIG PLANET.
Es el otro juego de PS3 que más usa la cámara PSEye, y es apto para todos los públicos.



CÓMO ADIESTRAR A TU MASCOTA

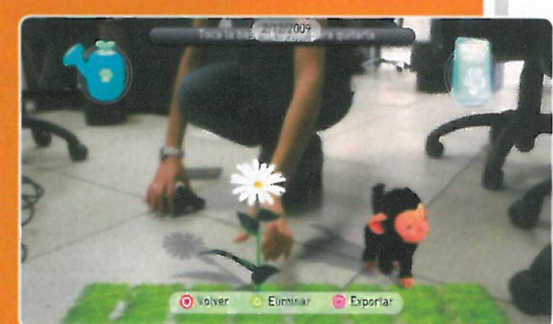


UN PAQUETE MUY ESPECIAL.

En esta llamativa caja encontrarás tu EyePet en las tiendas. Dentro, además del juego, está la cámara PlayStationEye y la tarjeta mágica con la que podrás interactuar con tu mascota. Su precio es 49,99 €.

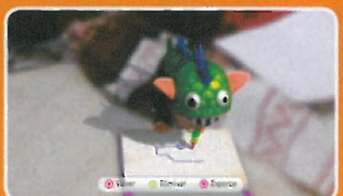
5. AIRE LIBRE.

Al cumplir desafíos en el Programa de Mascotas, te premiarán con trajes, juguetes y utensilios como un equipo de pesca y jardinería. Con el primero podrás pescar peces en un estanque y con el segundo, plantar flores en un jardín. Riega el suelo, tu EyePet hará un agujero donde deberás colocar la semilla. Después vuelve a regar y una planta florecerá.



1. ¡A DIBUJAR!

Sobre un papel en blanco, pinta lo que te indiquen en pantalla, después muéstralo y tu EyePet copiará el dibujo. Al principio no lo hará muy bien, pero poco a poco se irá convirtiendo en un Van Gogh, y es cuando te entregarán la pintura mágica y tus dibujos cobrarán vida.





6. ESTILISMO.

Hay infinidad de posibilidades: puedes cambiarle el color del pelo, su longitud, la textura... y vestirle como una personita con camisetas, gorras... También se incluyen disfraces, como el de dragón o tortuga, y podrás guardar tus diseños. En muchos desafíos te premiarán con ropa, por lo que el armario de tu EyePet irá creciendo.



2. SAL DEL CASCARÓN.

Después de ponerle un nombre, te entregarán un huevo al que deberás darle calor, acariciarlo, balancearlo... hasta que salga, por fin, tu EyePet.



7. UN POCO DE DEPORTE.

Tu mascota tiene que estar fuerte, por lo que no sólo con los juegos es suficiente. Con la cinta conseguirás que el EyePet sea más resistente en las pruebas.



3. DIAGNÓSTICO.

De vez en cuando diagnostica a tu mascota con el escáner para saber cómo está: si tiene hambre dale de comer, si está triste juega con él y si está débil haz que haga un poco más de ejercicio.



8. TIENE HAMBRE...

Después de hacer mucho ejercicio en las pruebas es más que probable que tu mascota tenga hambre. Así que ponle unas cuantas galletas en su comedero.









4. PROGRAMA DE MASCOTA.

Está dividido en días y cada día contiene 5 desafíos: juego de bolos, explotar burbujas de jabón o globos con la cama elástica... Pero hay otros más complejos como hacer una foto a tu EyePet patas arriba disfrazado de tortuga.

9. MUY LIMPITO.

Ten cuidado, si llevas varios días sin jugar con él, e incluso a lo largo de una jornada de desafíos, tu EyePet se ensuciará y revolotearán moscas por su cabeza. Tendrás que enjabonarle, aclararle y secarle con el secador, y se quedará más limpio que una patena.



EVALUACIÓN



La interacción con el EyePet es perfecta y el desafío de dibujar con la pintura mágica está magníficamente hecho.



Se puede tocar pero no coger... una pena, ¡porque te entran ganas hasta de estrujarlo! No se puede jugar con dos EyePet a la vez...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El diseño de EyePet, sus gestos y movimientos, son peferctos para enamorar a los pequeños de la casa.	Los ruiditos de EyePet son graciosos y el doblaje correcto. Ausencia de melodías destacables.	Altamente sencillo, jugar a EyePet es como jugar con un cachorro.	¿Cuánto tiempo vive una mascota? Pues más o menos es lo que puede vivir EyePet, o hasta que te canses.	Desde la Store podrás descargarte nuevos aspectos y juguetes para tu mascota.	Es un juego de PSEye por lo que gráficamente es bastante simple, pero hace muy buen uso de la cámara.	Tener un EyePet es como tener un perrito, pero sin las obligaciones de una mascota real.
8,1	8,0	8,5	8,6	7,2	8,0	8,2



TEST



La archiconocida y festiva En tu fiesta me colé no podía faltar; sin duda, será la canción que todo el mundo querrá cantar.

Este SingStar también incluye la opción de cantar a dúo con todas las canciones, como la que vemos en pantalla, Quédate en Madrid.

LA CANTANTE CONCHITA HABLA DE SS MECANO EN LA PÁGINA 126

PS3



Género **Karaoke**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Sony C.E.**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores x8
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **29,99 € (juego)** **69,99 € (juego + micros)**
www.singstargame.com
12

SINGSTAR MECANO



LOS AÑOS 80 LLEGAN A LA NUEVA GENERACIÓN

Va a ser todo un *must have* de estas navidades, ya que incluye las 30 canciones más conocidas del grupo ochentero que rompió los cánones del pop español. Pero ojo, si eres un hombretón -o mujerona- de voz grave ten en cuenta que vas a ser un gran perdedor con este *SingStar Mecano*. La voz de Ana Torroja no es aguda, es agudísima y conseguir su tono es complicado hasta decir basta sobre todo con las lentas tipo *Aire, Quédate en Madrid, Laika*... bueno, y ni qué decir con *Hijo de la luna*. Pero lo interesante de ***SingStar Mecano*** a la hora de jugar, no es conseguir ser una Estrella, sino que con esta edición te lo vas a pasar realmente bien. Ten en cuenta que es como hacer el musical de Nacho Cano en el salón de tu casa.

En tu fiesta me colé, Hoy no me puedo levantar, Mujer contra mujer, Cruz de navajas... quién no las conoce y a quién no se le ponen los pelos de punta al escucharlas, no porque sean de una belleza artística especial, sino porque si tenías ya uso de razón en la década de los 80 habrán formado parte de tu banda sonora juvenil. La calidad de los vídeos deja bastante que desear; pero claro, son los originales. La mayoría de ellos no son videoclips, sino actuaciones de conciertos o de programas de televisión. Una pena porque ahí es donde más mostraban su hortera *look* «made in Mecano»: maillot con medias de rejilla para Ana Torroja, cazadora con pelo en pecho para Nacho Cano y un José María Cano sin aditivos. Aún así, las imágenes no tienen desperdicio.

En cuanto a modos de juego, seguimos con la esperanza de que algún día **Sony** nos sorprenda con algo nuevo...



Pocas canciones se acompañan de clips, la mayoría de los vídeos son de actuaciones en programas o conciertos.





LA ALTERNATIVA



SINGSTAR ABBA. Fue el primer SingStar temático con canciones ultraconocidas.

EVALUACIÓN

Mecano al nivel de Abba y Queen. Y la verdad es que si algún grupo español puede -y debe- tener un SingStar exclusivo es éste. ¿Hay alguien que no conozca al menos cinco canciones de su repertorio?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,8	8,2	8,5	8,5	8,0	7,8	8,0



Nos hubiese gustado más la inclusión de más videoclips que actuaciones en programas.

Están las canciones más conocidas del grupo, no se echa en falta ninguna.



12
www.pegi.info
SONY
JAK AND DAXTER
LA FRONTERA PERDIDA
Este juego también está disponible para PS2 y te lo podrás descargar para tu nueva PSPgo en PlayStation®Store
TUS HÉROES. TUS BATALLAS AÉREAS. TUS AVENTURAS.
¡JAK & DAXTER HAN VUELTO!
Y esta vez, van a salvar al universo. Únete a ellos personalizando tu mejor nave de combate y lánzate a la batalla turbo aérea más caótica a la máxima velocidad. Destrúyelo todo con los cuatro nuevos modos de disparo de tu Gunstaff y aprende a manejar tus increíbles poderes mientras exploras los rincones más recónditos de la galaxia.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
pspinyourhands.com
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe







YO NACÍ PARA TOCAR EN UN CONJUNTO...

Si aún no tienes los intrumentos para formar una banda de pop, ésta es tu oportunidad ya que Activision lanza un pack que incluye el juego junto con batería, micro y guitarra. Ambos presentan novedades con respecto a los anteriores. Su precio es de 209,95 €.









PS3

Género **Musical**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Neversoft Ent.**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **69,95 €**
www.bandhero.com
12

BAND HERO

MÁS POP NADA DE ROCK Y NADA DE ESPAÑOL

Abrumados nos tiene **Activision** con tanto *Guitar Hero*... Tan sólo han pasado tres meses desde el lanzamiento de GH5 y ya tenemos un nuevo simulador de banda, cuyo listado de canciones trata de acaparar la atención de aquellos que les gusta tocar en un conjunto pero no de *rock*, sino de *pop*. Un total de 65 canciones, entre las que por cierto no se encuentra ninguna españala. ¿Para cuándo una edición exclusiva para España con grupos patrios como suele hacer **Sony** con su *SingStar*? Muchos de nuestros VIP, como *Pereza*, Chenoa, *Estopa*, *El Canto Del Loco*... nos han confesado que han jugado a *Guitar Hero* con sus amigos, pero que a la licencia le falta una edición exclusiva de música *pop-rock* nacional... Y es verdad, porque tocar y cantar por Lily Allen -*Take what you take*-, *Evanescence -Bring me to life*-, *Maroon 5 -She will be loved*- y demás artistas que se incluyen en *Band Hero* está bien, pero a los que nos gusta este género musical también nos gusta, y nos da subidón, convertirnos por un momento en Leiva y Rubén interpretando *Violento Amor* o *Lady Madrid*. Salvo este pequeño «pero patriótico», *Band Hero* cumple como juego musical que es. Cantante, guitarrista y batería podrán jugar una partida rápida o bien hacer una carrera como grupo, comenzando a tocar en un centro comercial, para después en locales cada vez más y más importantes hasta llegar a los escenarios de más renombre. Para ello, los jugadores deberán conseguir ciertos objetivos como hacer resucitar al público dormido manteniendo un multiplicador de 4x. También incluye modo Competitivo, *GH Studio*, así como la posibilidad de descargarte nuevos contenidos desde la *Store*. Vamos, que se trata de un juego musical completito en opciones, pero no tanto en repertorio.



LA ALTERNATIVA



GUITAR HERO 5. Otro simulador de banda con una selección de temas rock actuales y de todos los tiempos.

EVALUACIÓN

El listado de canciones es bastante acertado si lo que te gusta es el pop, y no el rock. Aunque se echa en falta grupos españoles. Coordinar el tempo de todos los miembros de la banda no es tan intuitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,2	8,0	8,6	7,8	8,0	8,0



Los 65 temas pop son bien conocidos, pero no se incluye ninguno en español.

Como cualquier Guitar Hero de banda, al principio cuesta coordinarse un poco.



Como en la anterior entrega, las partidas de PS2 se pueden continuar en PSP y viceversa. Sólo hay que tener ambas versiones.





Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
PES Productions
Distribuidor
Konami
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Selector 50/60 Hz
Sí
Pantalla Panorámica
Sí
Memory Card
1928 KB
P.V.P. Recomendado
29,99 €
www.konami-europe.com.games

3

PES 2010

EL VERDADERO ESPÍRITU DEL PRO

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation Revista Oficial - España

Puede parecer una ironía del destino, pero es posible que la auténtica esencia del *PRO*, su tradicional y mítica jugabilidad, ya sólo permanezca intacta en el mismo sitio donde se ganó todo su prestigio: en **PS2**. **Konami** batalla por conquistar el trono en las otras consolas, pero es en **PS2** el único sitio donde volvemos a reconocer toda su magia y maestría. Fútbol de cinco estrellas, realista y riguroso, divertido e intenso... y tan adictivo que resulta casi imposible jugar un solo partido.

Lo más curioso es que ***PES 2010*** no va a deslumbrarnos en el apartado gráfico, donde apenas hay variación y donde el cambio más notable, la famosa nueva iluminación, hay que señalar que no aporta gran cosa. Los programadores hablaban de una significativa mejora de la animación y en la caracterización de los jugadores, pero se quedó más en un ejercicio de *marketing* que en una revolución gráfica. Sí vemos unos movimientos algo más pulidos, contactos y choques más reales o una animación más completa en los porteros, pero ciertamente no hay mucho más que reseñar.

Si hay un apartado en el que ***PES 2010*** convence desde el primer partido es en la jugabilidad. Ya sea enfrentándonos a la máquina o a otros jugadores, cada lance del juego tiene intensidad, verdad y emoción. Aunque aún marquen cierta diferencia las grandes estrellas, con quienes será más fácil regatear o salir de la presión, el estilo de juego vuelve a apoyarse en la combinación constante a base de pases y en la creación de espacios. El juego es ahora más estratégico y se nos pondrán las cosas difíciles por una presión superior, pero el control y los pases son más ágiles y precisos que en **PS3** o **PSP**. Hay esquemas tácticos predefinidos (juego por bandas, presión, etc.), pero no tendremos las famosas cartas con las que elegir el perfil de juego de cada futbolista.

En lo que se refiere a modos de juego, la oferta es importante aunque con pocas novedades. Las incorporaciones estrella de 2010 son la inclusión de la *UEFA Champions League* en exclusiva y la nueva Comunidad *PES*. A pesar de que habían anunciado cambios en la *Master*, las modificaciónes no llegan a ser como en **PS3** y la estructura es casi la misma de siempre, pero podremos fichar en cualquier momento.

LA ALTERNATIVA



FIFA 10. Aunque sea el eterno rival, han mejorado tanto que ya se parece a PES.

EVALUACIÓN



La jugabilidad es la de siempre, ya sea contra la máquina o en multijugador. El control es extraordinario y la intensidad de juego de las que nos impiden soltar el mando.



No hay gran variación en los modos de juego y sólo cabe reseñar la incorporación de la UEFA Champions League. Esperábamos más cambios en la Master League.

GRÁFICOS
La revolución gráfica se quedó en unas cuantas mejoras en la animación e iluminación... y poco más.

8,7







Los gráficos en PSP, una vez más, superan con creces a los de la entrega de PS2. Hasta la animación parece más fluida.





Aunque no es tan complejo como en PS3, podremos buscar nuestro propio estilo de juego.



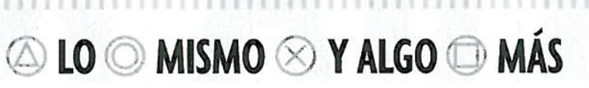
Con la nueva Comunidad podremos llevar una estadística de nuestros duelos multijugador.



PES 2010

PSP

LO MISMO Y ALGO MÁS



Esa máxima que reza aquello de «si algo funciona, mejor no tocarlo» puede que sea válida para muchas cosas en la vida, pero en el videojuego estamos seguros de que no debe tener muchos defensores. El *Pro* del año pasado nos gustó bastante... aunque no tanto como para querer volver a verlo reeditado en este ***PES 2010***. A pesar de que esta nueva entrega nos parezca más manejable y divertida, la sensación general es la de estar ante lo mismo con algo de maquillaje. Gráficamente está un punto por encima que el 09, se ha trabajado más la animación y hay que reconocer que en la pantalla de **PSP**, una año más, todo luce mejor y vuelve a ser más vistosa que la entrega de **PS2**.

La oferta de modos es la del año pasado más la incorporación de *UEFA Champions League*, competición de la que tienen la exclusiva. En cuanto al estilo de juego, es mucho más simulador que *arcade*. Bastante presionante e intenso, estaremos obligados a jugar mucho en equipo y trabajar cada jugada. Hay mayor peso de la estrategia, aunque sin los matices que vimos en **PS3**. Aquí también hay valores predeterminados para elegir estilos de juego, pero no podremos crear variantes nuevas.



LA ALTERNATIVA

FIFA 10. Puede ser la mejor alternativa para los que busquen una jugabilidad más desenfadada y un estilo de juego más arcade.



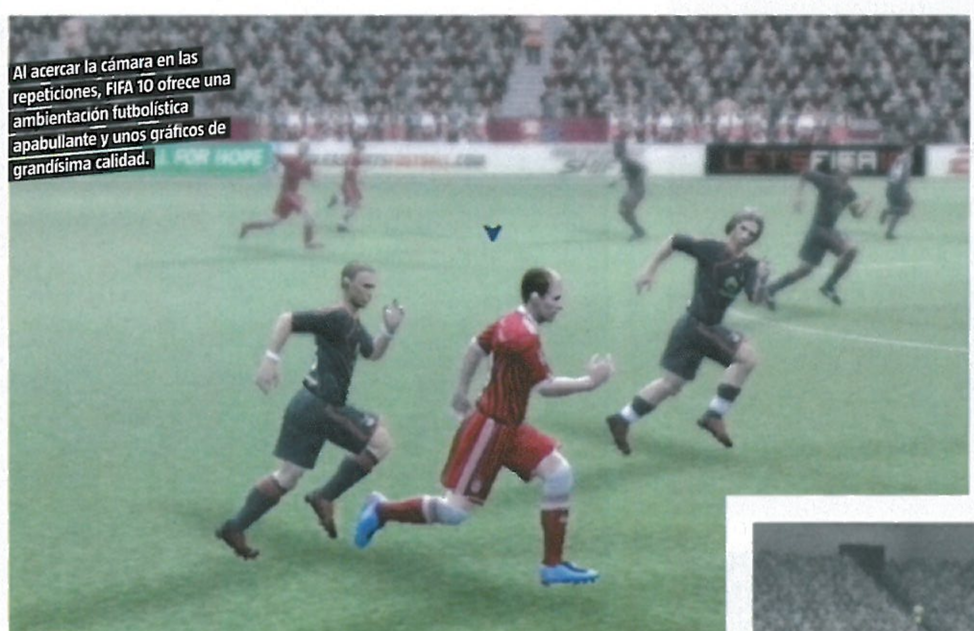
Género
Deportivo
Compañía
Konami
Desarrollador
PES Productions
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
1216 KB
P.V.P Recomendado
29,99 €
www.konami-europe.com.games

3

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
La locución de Maldini y Carlos Martínez es mucho mejor y la banda sonora tiene temas buenísimos.	Vuelve a ser el punto fuerte. Exigente, vibrante y muy divertido. La estrategia gana importancia.	Aunque cuenta con un modo más de juego, la vida será como siempre: hasta que llegue el próximo PRO.	Si sólo pudiéramos jugar a un PES 2010 de entre todas las versiones, ésta sería la elegida.
9,0	9,4	9,2	9,2

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Algunas mejoras en la animación y algo más de realismo, pero no hay un avance especialmente llamativo.	La locución vuelve a ser sólo para los goles. La banda sonora se ha potenciado con temas de grupos actuales.	Ha mejorado el control y resulta mucho más jugable. Los nuevos elementos tácticos pueden ser interesantes.	Podremos jugar partidas ad hoc contra uno o más jugadores, y participar en competiciones que creemos.	Cuenta con un modo más de juego y han remodelado la Master League, así que es algo más duradero.	Pese a contar con mejoras, es muy parecido al juego del año pasado, sólo que algo más jugable.
9,0	8,0	9,3	8,8	9,1	9,0





Al acercar la cámara en las repeticiones, FIFA 10 ofrece una ambientación futbolística apabullante y unos gráficos de grandísima calidad.





Género **Deportivo**
Compañía **EA Games**
Desarrollador **EA Vancouver**
Distribuidor **EA Games**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Selector 50/60 Hz **No**
Pantalla Panorámica **No**
Memory Card **116 KB**
P.V.P. Rec. **39,95 €**
fifa.easports.com

FIFA 10

TARDÓ PERO ENCONTRÓ LA SENDA

Si los jefes de **EA** tuvieran una máquina del tiempo estamos seguros de que su primer viaje sería al año 2000, y si además pudiesen llevar consigo un sólo objeto elegirían sin dudarlo una copia de ***FIFA 10***. ¿Por qué decimos esto? Porque está claro que la compañía americana llegó a la generación de los 128 *bits* con ocho años de retraso.

LO QUE TUVO QUE SER Y NO FUE

FIFA 10 es la viva imagen de lo que debió haber sido la saga desde el año 2001. Al igual que en la pasada temporada, presenta un fútbol serio, realista y con unos conceptos de lo que debe ser el deporte rey muy bien asimilados. El juego es pausado y mantiene un casi perfecto equilibrio entre el ataque y la defensa, de tal modo que ni veremos habitualmente a un delantero estrella regatear al estilo *Oliver y Benji*, ni nos toparemos con zagueros infranqueables como un portero de discoteca.

A nivel gráfico, no obstante, sigue mostrando algunas carencias heredadas de otros años, como son el escaso -a veces nulo- parecido físico entre los modelados de los jugadores con sus pares del mundo real, o el escaso grado de detalle. Además al jugar con las cámaras menos cercanas se pierde mucha espectacularidad si lo comparamos con los primeros planos y las escenas cinemáticas.

La física de jugadores y balón es otro aspecto que **EA** se ha esforzado por mejorar año tras año y en ***FIFA 10*** las sensaciones son muy buenas a la hora de imponerse, ganar posiciones, meter el cuerpo y, lo más importante, chutar a puerta con trayectorias del balón muy realistas dependiendo del lugar desde el que hayamos golpeado y la manera en que lo hayamos hecho. Hay, sin embargo, una queja que debemos plantear y que es preocupante porque se ha dado en todas las versiones: la excesiva facilidad de marcar goles de libre directo. El elevado número de tiros «al palo» también es a veces frustrante, y en el caso de **PS2** se produce con mayor frecuencia incluso que en **PS3** y **PSP**.

ESCASAS NOVEDADES

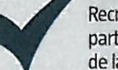
Es obvio que la saga anda ya dando sus últimos coletazos en la vetusta **PS2**, por lo que las novedades son poco más que curiosidades. Lo mejor, sin duda, son las tácticas personalizadas, que hacen a los equipos importantes jugar del mismo modo que lo hacen en la vida real, y que son fácilmente ajustables.

LA ALTERNATIVA



PES 2010. Los tiempos han cambiado mucho, y FIFA 10 puede hacer frente al título de Konami sin ruborizarse con su buen hacer.

EVALUACIÓN



Recrea el fútbol con gran realismo y el ritmo de los partidos refleja bien el de un encuentro real. La inclusión de las tácticas personalizadas supone todo un acierto.



Es demasiado sencillo marcar goles de falta, y el número de tiros «al palo» nos parece excesivo. No incluye demasiadas novedades respecto a la pasada entrega.

GRÁFICOS
Bueno en las tomas cercanas y algo más simple al alejar la cámara. La animación es buena y fluida.

8,8



Como es habitual, FIFA cuenta también en PSP con las licencias de equipos y jugadores reales. Cuidado con Eto'o, ¡que chuta!

Tanto en PS2 como en PSP, un ojeador te mantendrá informado acerca del estilo de juego utilizado por el equipo contrario.

Xavi Hernández
Éste ha sido su mejor año tanto en la selección como en el Barcelona. Por eso es la imagen de FIFA.

FIFA 10

MUY JUGABLE Y POCO VISTOSO

A pesar del gran trabajo realizado por **EA** en las consolas de sobremesa, en **PSP** está costando bastante más dar con la fórmula adecuada. En esta ocasión, ***FIFA 10*** se presenta en nuestra portátil con una entrega bastante sólida a nivel jugable que hereda parte del estilo de sus hermanas mayores para ofrecer partidos agradables de disputar y sin las rutinas de juego que acabábamos repitiendo una y otra vez en años anteriores. Sin embargo, todo esto pierde algo de fuerza a causa de un apartado técnico no tan bien trabajado como se le debería exigir. Hay algunos defectos que revelan ciertas prisas y algo de descuido en la finalización del producto. No es normal, por ejemplo, que un jugador con el pelo rapado tenga cabello cuando alejas la cámara, y no dice mucho del equipo de *testers* que un futbolista tan famoso como Cristiano Ronaldo sea diestro al chutar a puerta y sin embargo ejecute los tiros libres con la pierna izquierda.

Pero temas de desarrollo al margen, este ***FIFA 10*** ofrece algunas novedades interesantes, como son el modo Conviértete en Profesional que aparece por primera vez en **PSP**, el modo Entrenamiento y las tácticas personalizadas.

LA ALTERNATIVA

PES 2010. La portátil sige siendo coto de caza privado para el título de Konami, donde muestra su mejor versión y mayor calidad que FIFA 10.

Género **Deportivo**
Compañía **EA Games**
Desarrollador **EA Vancouver**
Distribuidor **EA Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Grabar Partida **160 KB**
P.V.P Recomendado **39,99€**
fifa.easports.com
3

SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Sigue siendo el rey en cuanto a BSO y comentaristas. Aunque Manolo y Paco ya se podrían ir reciclando.	El simulador es sólido y permite jugar al fútbol con realismo. Además hay muchos modos de juego.	Entre ligas, piques con amigos, convertirte en profesional y ser el manager de tu equipo, tiene para rato.	Un buen FIFA sin demasiadas novedades pero con un simulador serio y cada vez más compensado.
8,7	9,5	9,2	9,0

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Se aprecian avances en modelados y animación respecto a FIFA 09, pero aún hay que mejorar.	Los comentarios están bien, pero el FX es bastante desastroso en los golpeos de balón y entradas a ras de césped.	Como en PS2 y PS3, los tiros libres son sencillísimos, pero aún así resulta realista y divertido.	Como es habitual, este modo ofrece posibilidades de juego ad hoc y también en infraestructura.	Pues depende de las ganas que tengas de meter goles en el metro hasta que llegue la próxima entrega.	Es el mejor FIFA aparecido en PSP y un buen juego de fútbol. No obstante la saga aún puede dar más.
8,0	8,5	9,0	8,8	9,1	8,6

TEST





Los circuitos de ROVER: pruebas de habilidad de mecánica mínima.

¿Te pisan los talones? Prueba a dar algún «empujoncito» al contrario.





PS3

Género
Mundo abierto marciano
Compañía
Sega
Desarrollador
Pyro Studios
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
No
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.695 MB)
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.planet51.com

7

PLANET 51

SANDBOX «JUNIOR» SORPRENDENTEMENTE DIVERTIDO

Cuando se comienza un juego basado en una película, en mi caso las expectativas suelen ser bajas, más si dicha película es de animación (tradicionalmente dirigidas a un público infantil). Pero si además se trata de una producción española... (no somos un país puntero en la industria, digamos). Pues bien, ***Planet 51*** es una colección de buenos argumentos que invalidan dichas expectativas. ¿El principal? Que es, realmente, divertido.

A los mandos de Lem, el protagonista de la película, podremos movernos -a pie o deslizándonos con algún vehículo- por un escenario en el que encontraremos más de 40 misiones a realizar (principales y secundarias) decidiendo cuál hacer en cada momento; lo que viene siendo un *sandbox* y, en este caso, tan sencillo como sólido.

Las misiones siguen el argumento de la película a través de secuencias extraídas de la misma, que iremos desbloqueando. Así, nos enfrentaremos con niveles de mecánica variada (plataformas y conducción en su mayoría) y diferente ritmo, que habrá que llevar a cabo manejando a los personajes principales (Lem y el astronauta Chuck) o a ROVER, el «cuco» robot de reconocimiento, que se controla a través de entretenidos circuitos de habilidad. Y para completar se ha incluido, un modo multijugador de competición.

Todo con la misma estética amable, pero sorprendente y divertida, de la parodia y los guiños constantes al género *Sci-Fi* de la cinta original. Por desgracia no echaremos en falta tiempos -algo pesados- de carga, pero tampoco buenos gráficos que dejan muy atrás lo que suele verse en juegos de licencia.

En suma, un juego infantil, sí, pero bien válido.

LA ALTERNATIVA



UP.
Otro caso raruno de calidad en licencia de película de animación.

EVALUACIÓN

Contradiciendo lo que suele verse en licencias, y destinado a un público infantil, deja la sensación de ser un título trabajado en sí mismo, y no la excusa para un producto complementario a la película.

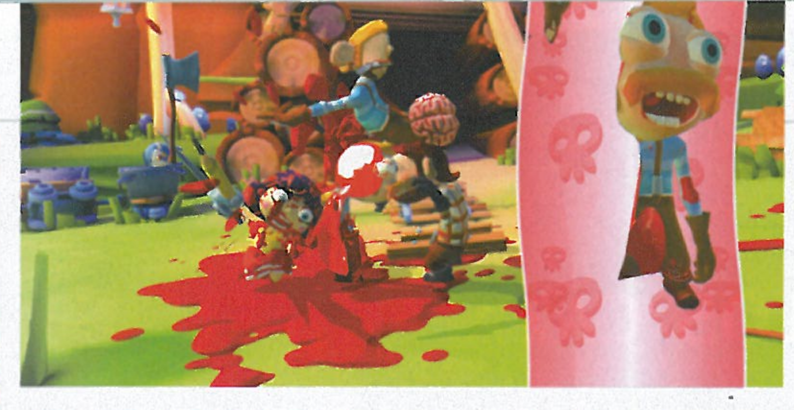
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,3	8,5	8,6	7,0	-	7,0	8,0



Multitud de efectos cómicos y frases que los «marcianos» te lanzarán por la calle.

Divertidas mecánicas y mucha interactuación con personajes y escenario.

Por John Tones

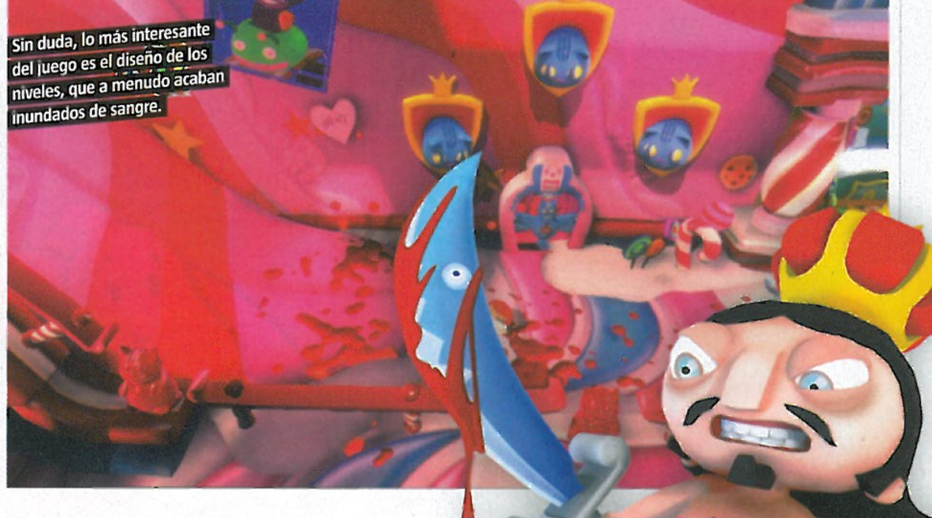




TEST







Sin duda, lo más interesante del juego es el diseño de los niveles, que a menudo acaban inundados de sangre.

PS3



Género
Acción
Compañía
Playlogic Entertainment
Desarrollador
Playlogic Game Factory
Distribuidor
Koch Media
Jugadores

On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (283MB)
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.fairytalefights.com



16

FAIRYTALE FIGHTS

LOS CUENTOS YA NO SON LO QUE ERAN

La idea de ***Fairytale Fights*** es lo suficientemente agresiva y malvada como para resultar atractiva: agarrar todos los cuentos infantiles y devolverles su esencia siniestra y aterradora, inundándolos de violencia y bañándolos en sangre. ***Fairytale Fights*** hace exactamente eso: con una línea argumental muy leve y poniendo el énfasis en la comedia y la hemogoblina, secuestra a cuatro personajes clásicos (Caperucita Roja, Blancanieves, el Emperador desnudo y Jack el de las habichuelas) y los enfrenta a leñadores, lobos, Pinocho y un largo etcétera de la fauna habitual de estos títulos.

La idea es buena y la ejecución, interesante: en vez de darle un barniz siniestro a los cuentos, se respeta el colorido y la textura casi de plastilina de estas historias. Bosques de colores, paisajes impresionantes, ciudades de mazapán: diseños chillones e histriónicos que son lo mejor del juego.

Fairytale Fights se topa con un problema grave, sin embargo: su sistema de juego es demasiado amable, y no hay desafío para el jugador. Con una mecánica de combate muy blanda (todos los golpes se controlan con el *stick* derecho, con la consiguiente pérdida de precisión en la lucha) y las ya inevitables vidas infinitas, el juego no presenta ningún obstáculo. Con niveles lineales y *puzzles* muy sencillotes, el jugador puede llegar a suspirar para que **Playlogic** hubiera diseñado algo un poco más complejo. El multijugador es mucho más divertido y admite hasta cuatro jugadores en cooperativo On-line y Off-line. Una buena oportunidad perdida para un juego con ocasionales buenas ideas.



LA ALTERNATIVA



NINJA GAIDEN SIGMA 2. Técnicamente muy superior, si lo tuyo son los brawlers sudarás con Ryu Hayabusa.





Tiendas, pueblecitos, colores primarios, textura blanda... disfrutad mientras dure.

EVALUACIÓN

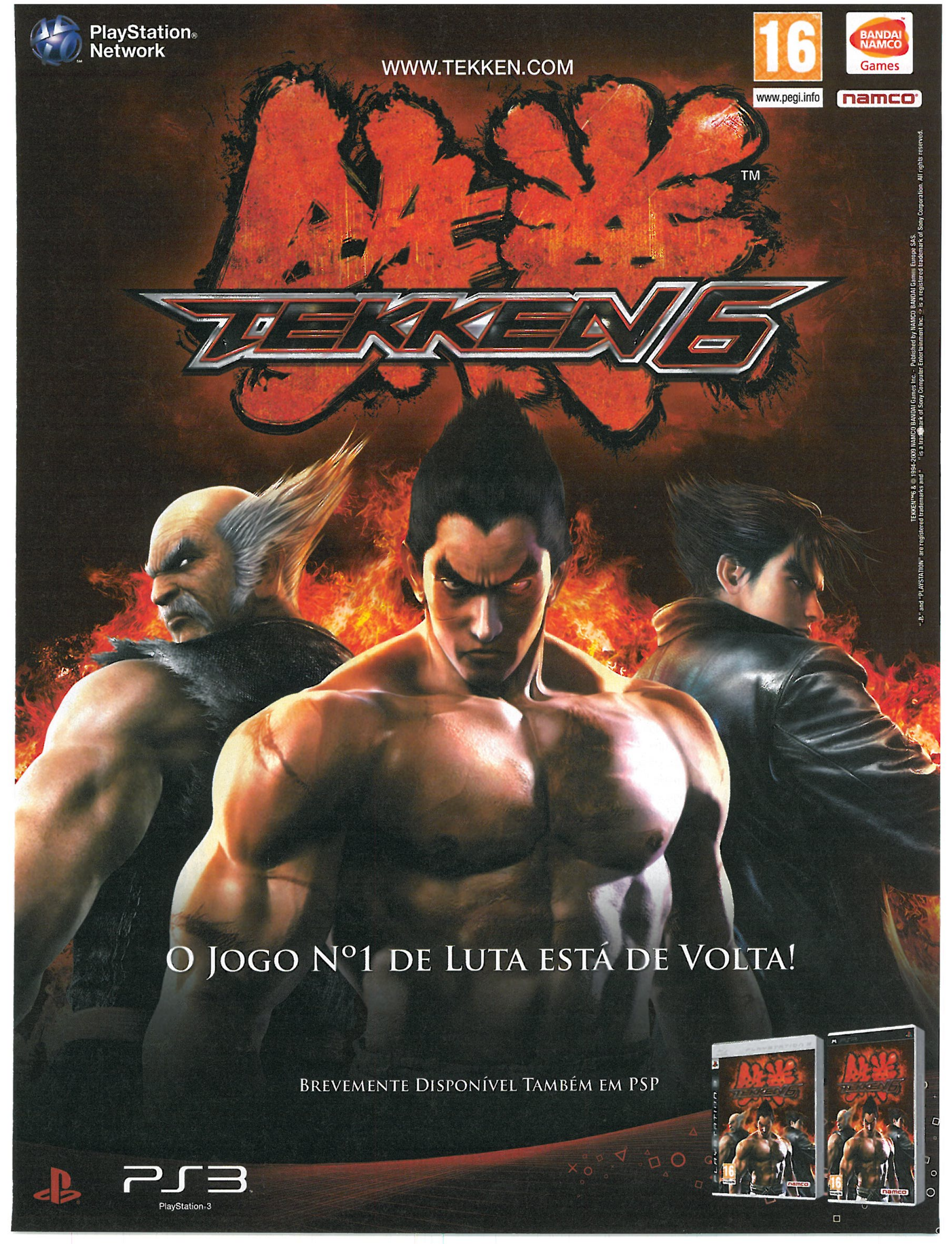
Fairytale Fights, a pesar de su tremenda sencillez, tiene momentos de considerable fuerza y locura. Especialmente en el modo multijugador, incansable generador de broncas por un «quítame allá ese sablazo».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,2	7,0	7,2	7,2	6,5	7,0



El juego no tiene voces, pero los efectos de sonido son notables.

Por desgracia, muy simplona, aunque por eso, el juego es ideal para partidas rápidas y gamberras.


PlayStation® Network
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
O JOGO Nº1 DE LUTA ESTÁ DE VOLTA!
BREVEMENTE DISPONÍVEL TAMBÉM EM PSP
PS3
PlayStation 3
TEKKEN™6 & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. - Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
" " and "PLAYSTATION" are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.




A pesar de su aparente ferocidad, este droide se fulmina de tres simples tacadas.

Por Nemesis













Género **Acción**
Compañía **LucasArts**
Desarrollador **Krome Studios**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **No**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **59,99 €**
www.clonewarsgame.eu
12

STAR WARS CLONE WARS: HÉROES DE LA REPÚBLICA

CÓMO SER UN JEDI SIN MORIR EN EL INTENTO

La versión final de estas Guerras Clon confirman lo que ya sospechábamos tras ver la *beta*: la última encarnación de *Star Wars* está dirigida a la chavalería y el público familiar. Y de qué manera. Incluso en el nivel más alto de dificultad, los personajes calculan por sí mismos la longitud de los saltos, las vidas son infinitas y uno puede fulminarse, en solitario o en compañía, las cuatro campañas del juego (40 misiones). Es como si **LucasArts** hubiera buscado repetir la fórmula de los *Lego Star Wars*, (diversión directa y muy accesible para dos jugadores en cooperativo) pero obviando un ingrediente capital: la posibilidad de descubrir secretos y rutas alternativas al repetir niveles con otros personajes.

En compañía de Mace Windu, Anakin y Obi-Wan no encontrarás nada de eso: todo se limita a ir avanzando misión tras misión, alternando el control entre *Jedis* y Clones (los primeros combaten con sable láser y usan La Fuerza, los segundos disparan y *hackean* circuitos a través de sencillos *puzzles*). Al heredar el *look* de la serie de TV, el juego es vistoso e incluso ofrece la posibilidad de disfrazarnos con máscaras de conocidos personajes de la saga (Yoda, Darth Vader o uno de los músicos de la cantina de *Mos Eisley*). Pero ni eso evita la sensación de monotonía.

Si quieres compartir unas horas de juego con tu sobrino o ese cuñado torpón que no sabe ni cómo funciona el *Tetris*, este **SW** podría resultar una opción muy interesante. Si buscas repetir la experiencia de *SW El Poder De La Fuerza*, mejor actualiza el juego con el contenido descargable o espera a la «edición Sith», porque estas Guerras Clon te resultarán un paseo.





JEDIS, SITHS Y CABEZUDOS

Los puntos cosechados te servirán para desbloquear trucos (incluyendo personajes cabezones) y comprar máscaras con jetos legendarios de la saga.

LA ALTERNATIVA



SW EL PODER DE LA FUERZA
Si ya tienes barba (o pelusilla) éste te proporcionará muchos más desafíos.

EVALUACIÓN

Vistosete, aunque irritantemente fácil, Héroes De La República va destinado al mismo público que la serie de TV: la chavalería. Si ya tienes barba y te gusta SW, espera a tiempos mejores y juegos más difíciles.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	8,7	7,4	7,0	-	7,0	7,3

El mismo doblaje en castellano que la serie de TV, cosa de agradecer.

40 misiones, pero las completarás de una sola tacada: vidas infinitas.





7
www.pegi.info
PlayStation Network
SONY
POWER
HOLD
SELECT
START
TUS CRIATURAS. TU CAZA. TUS BATALLAS.
¿SERÁS CAPAZ DE ATRAPARLOS?
Ya están aquí los Invizimals. Captura los monstruos invisibles que ahora habitan tu casa. Usa la cámara de tu PSP™ para encontrar a estas misteriosas criaturas que no son percibidas por el ojo humano. Atrapa todas las que puedas para crear un gran ejército. Enfréntate en batallas online* y que gane el mejor. La caza comienza con Invizimals, sólo en tu PSP.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
www.invizimals.com
INCLUYE CÁMARA
invizimals
PlayStation Portable
SONY
make.believe




Por Stan By


El juego también permite el uso de cualquier vehículo que encontremos en el escenario. La libertad de acción es absoluta...









Género **Acción**
Compañía **Codemasters**
Desarrollador **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **59,95 €**
www.codemasters.com/flashpoint/
18

OPERATION FLASHPOINT
DRAGON RISING



LAS BALAS REALES DUELEN



Sería, ése de ahí arriba, un buen resumen (algo zumbón, sí, pero bueno) de ***Dragon Rising***. En la guerra real, que las balas hacen un daño de tres pares de narices es una realidad incontestable que, desde el punto de vista de un aficionado al *First Person Shooter*, supone otra serie de verdades que el género normalmente ignora (algo de lo que no nos quejamos aquí, precisamente, ojo). Como, por ejemplo, que la guerra no se hace pegando saltitos... Me sigues, ¿verdad? ***Dragon Rising*** juega a la recreación realista, y esto conlleva sus pros y sus contras. Entre los últimos, que para el aficionado medio al género, el ritmo será tal vez demasiado lento, la información a veces confusa y la dificultad un tanto inclemente: un solo disparo puede arruinar tu progreso en cada una de las misiones que encadena la campaña (como parte de una invasión que se desarrolla globalmente a nuestro alrededor, y que depende de nuestros progresos), y exponer a tus hombres (a los que diriges por medio de una aceptablemente certera rueda de órdenes controlada por un par de botones) puede suponer un estrepitoso fracaso, ya que es fácil que caigan como moscas (y no quieres perder al sanitario...).

Entre los pros, por otro lado, ese mismo tempo gustará al aficionado a la simulación extrema, las IA están muy afinadas, los escenarios dan libertad absoluta, y la dificultad es un acicate necesario en el género.

LA ALTERNATIVA

COD 4: MW
Todavía se mantiene como referente en la acción bélica moderna de corte realista.

EVALUACIÓN

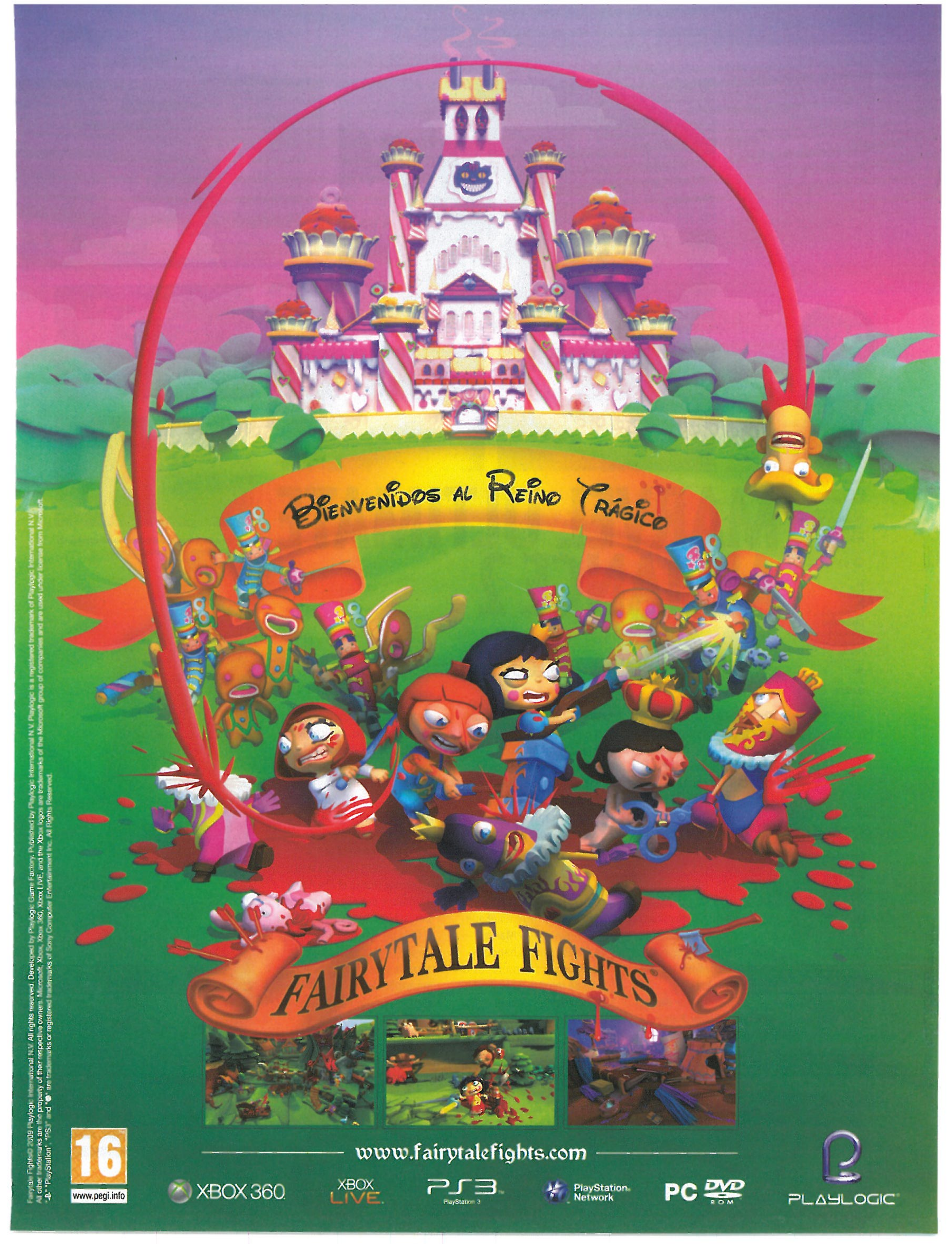
Es duro, su ritmo es pausado, a veces la información es algo confusa, pero la sensación de estar en un conflicto global, de depender y ser dependiente de otros pelotones, y de realismo, es destacable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	8,0	8,0	8,0	8,5	6,0	8,0

La información sobre el terreno se da por radio y el pelotón avisa de cada acción.

No es un FPS al uso: hay que medir cada paso, afinar cada disparo, y agachar la cabeza.





Bienvenidos al Reino Trágico
FAIRYTALE FIGHTS®
www.fairytalefights.com
16
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
PC DVD ROM
PLAYLOGIC

Por **Stan By**















Como en la entrega anterior, es posible crear grupos específicos que otorguen algunos bonus.





Hemos de reconocer que la fórmula coleccionista de la saga comienza a notarse algo manida.

Género **Acción**
Compañía **Activision**
Desarrollador **Vicarious Visions**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **69,95 €**
marvelultimatealliance.marvel.com
16

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

UNA FÓRMULA ALGO ESTANCADA

Partamos de un principio: el primer *Marvel Ultimate Alliance* encantó y enganchó considerablemente a este redactor que suscribe. Coleccionismo de personajes, machacabotones, *combos*, acción directa sin contemplaciones, trajecitos, etc. Así pues, ¿dónde pincha exactamente esta segunda parte para no haber conseguido atraparme, aún después de un esperanzador primer vistazo, y la serie de novedades que incluye el título?

Destaquemos que ***Marvel Ultimate Alliance 2*** abunda en las mismas fórmulas que su antecesor, con algunos añadidos: ahora dos héroes pueden combinar poderes, realizando un ataque conjunto devastador (y, en muchos casos, más que vistoso). Por otro lado, el juego se hace eco de los recientes acontecimientos editoriales de la «Casa de las Ideas», más concretamente, el mega-evento llamado *Civil War*, en el que los «supes» de la **Marvel** se dividen en dos bandos: opositores o defensores de un acta de registro de vigilantes. El reflejo de este argumento en términos jugables es la imposibilidad, a partir de cierto momento, de acceder a algunos de los personajes que ya tenemos desbloqueados (y con los que creamos el cuarteto habitual desde... *X-Men Legends*).

Pero, por lo demás, ***Ultimate Alliance 2*** es prácticamente idéntico a su antecesor (hasta el diseño de decorados es peligrosamente similar), con alguna desventaja: el flujo de la acción y el control de personajes parece más pesado, y los diálogos y el desarrollo de la trama parecen escritos por guionistas becarios. Una verdadera lástima.





MARVEL U.A.
La alternativa más lógica es, precisamente, su primera parte. Mejor que otros juegos de supes, seguro.



Con todo, si es machaque de botones, combos en ocasiones espectaculares, y obsesión por el coleccionismo de personajes, con algunas dosis de RPG aquí y allá, lo que se busca, el juego cumple.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,5	7,0	7,0	8,2	7,5	7,0	7,5

Pese al doblaje al castellano, como otros aspectos del juego, resulta anodino.

Excesivamente familiar, lastrada, incluso, por cierta pesadez en los movimientos y acciones.





7
www.pegi.info
PlayStation Network
SONY
LittleBIG Planet™
PSP
SELECT
START
Este juego también podrás descargártelo para tu nueva PSPgo en PlayStation®Store.
JUEGA. CREA. COMPARTE.
AHORA EN CUALQUIER PARTE.
Ahora Sackboy es portátil, y va contigo a todas partes. Descubre 30 nuevos niveles que podrás personalizar como te guste y 7 ambientes totalmente únicos.
Además, puedes descargarte, subir y compartir tus propias creaciones y las de otros jugadores.
Con LittleBigPlanet en tu PSP™ juega donde y cuando quieras.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
Y ahora también disponible en Edición Especial, con más niveles, disfraces y pegatinas.
littlebigplanet.com
EDICIÓN ESPECIAL
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe



Bayonetta

Japón ya se ha rendido ante la violencia, el humor y el despiporre gráfico que acompañan a esta curvilínea bruja

La sacrosanta revista Famitsu le ha cascado un 38/40, pero nosotros (y vosotros) ya sabíamos que el debut de **Platinum Games** en **PS3** sería grande, enorme, monumental. Hace ya más de un año, en Leipzig, este grupo de programación (compuesto por antiguos titanazos de **Capcom**) se presentó con una *demo* «en la que llevaban trabajando sólo cinco meses» que nos dejó los ojos del tamaño de sartenes. Aquella *alpha* se abría con un combate contra ángeles en un campanario, en plena caída libre, que ha resultado ser el prólogo de un juego al que ya hemos podido echar el guante de manera exclusiva. La versión japonesa, para ser exactos. La europea, que está siendo mejorada, llegará en enero. Pero aquí estamos nosotros, dispuestos a poneros los dientes largos con las andanzas de esta bruja, enfrentada a las fuerzas celestiales en uno de los mayores festines de humor, violencia y virtuosismo gráfico vistos hasta la fecha. Con un desarrollo que recuerda a *Devil May Cry* (no en vano, el responsable del invento no es otro que Hideki Kamiya, el «padre» de Dante), y un humor tan salvaje como el de *God Hand*, **Bayonetta** masajea tus retinas con jefazos gigantescos y hermosos entornos inspirados en la arquitectura de Gaudí.

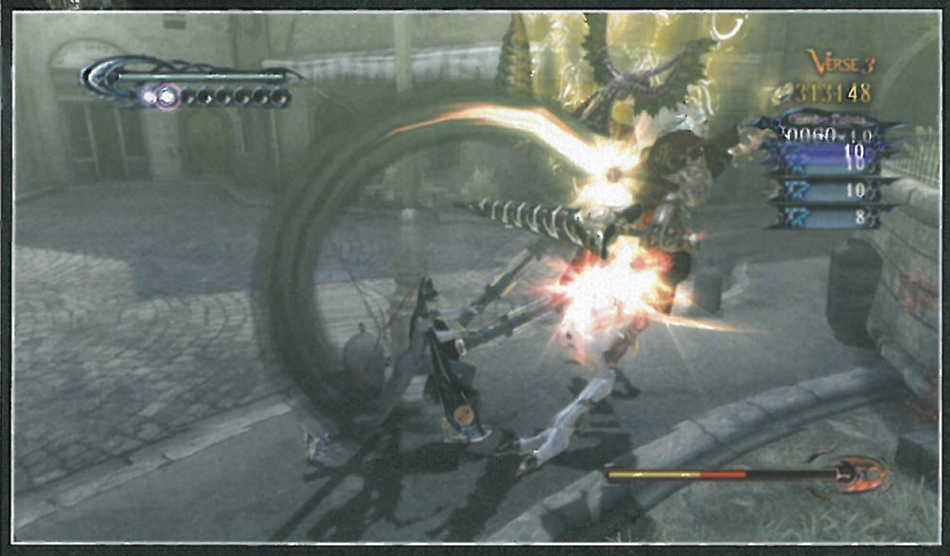
La protagonista es capaz de disparar con cuatro revólveres a la vez (dos en las manos y dos acoplados a sus tobillos), usar una *katana* y otras armas (un látigo, una sierra mecánica...) y ejecutar hechizos tan devastadores como tronchantes. Puede torturar »





¿Una bruja con escote, cuerazo y moto? Los tiempos han cambiado desde el affaire Hansel & Gretel.

Parece como si Miguel Angel hubiera sido reclutado para diseñar los ejércitos celestiales.



Rodin, el barman que regenta Las Puertas del Infierno, te proporcionará armas tan demenciales como estas, a cambio de LP de música celestial (versión «übermoña» de Claro de Luna, por ej.). Los halos de los ángeles muertos también son moneda de cambio.



TE MOLAN LAS TÍAS MALAS... RECONÓCELO

A Bayonetta no le tiembla el pulso a la hora de reunir a los ángeles con su Creador. Ya sea invocando piernas gigantes, a tiros y guantazos, o por medio de torturas (guillotinas, iron maidens, ahorcamientos...). Sin duda, la clase de chica que toda madre quiere para su hijo.





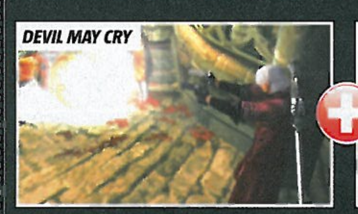


El influjo de la luna permite a Bayonetta correr por paredes.





Ni escobas ni gaitas: a la hora de la verdad, nada mejor que acudir a la tecnología para defenestrar angelotes.







DE TALES PALOS... TAL ASTILLAZA

No es extraño apreciar en Bayonetta la mecánica de combate de Devil May Cry o el humor socarrón de God Hand. Los creadores de ambos juegos (Kamiya y Shinji Mikami) son parte de los fundadores de Platinum Games.

» a los ángeles o decapitarlos con una guillotina, mientras despliega chulería y erotismo por arrobas: la verás prácticamente desnuda al invocar al demonio Gomorrah (el ataque final que se zampa, literalmente, a cada jefazo).

En ***Bayonetta*** el infierno es un garito con música de *jazz*, en el que comprar armas, o echar una partida a un minijuego (en el que, cómo no, se matan ángeles) mientras suenan de fondo melodías de *coin-ops* clásicas de **Sega**: desde *OutRun* a *AfterBurner*. La trama (una lucha milenaria entre las fuerzas de la oscuridad -las brujas de *Umbra*- y de la luz -los sabios de *Lumen*-) podría haber dado pie a un título pomposamente serio, pero en manos de Kamiya y sus compinches se convierte en un festival de risas y sobre todo, acción. En ***Bayonetta***, una pelea en un cementerio se ameniza por una versión ajaponesada de *Fly Me To The Moon*, mientras la protagonista practica *breakdance* sin dejar de disparar (a lo Uma Thurman en *Kill Bill*) o invoca un zapato gigantesco capaz de aplastar a tres angelotes trompeteros. Pero ojo, esta deliciosa chifladura está construida sobre un andamiaje impresionante, tanto a nivel gráfico como en mecánica de juego. No es una chorradita que se conforma con buscar la risa fácil, ni mucho menos. El diseño de personajes es magistral, el control (pese a lo frenético de su mecánica) es perfecto y sus diferentes niveles de dificultad convencerán tanto a los *fans hardcore* de los *Devil May Cry* como a aquellos que sólo quieran machacar botones y pasar un buen rato. Confeccionarás hechizos y potenciarás armas, mientras acompañas a Bayonetta en sus saltos dimensionales entre el mundo real, el Infierno o el Paradiso, y resuelve el misterio sobre su pasado. Sí, es la típica heroína con amnesia, pero oye: incluso un título tan glorioso como éste, puede permitirse un pequeño cliché, ¿no crees?



1 El juego es un continuo «más espectacular todavía, oiga», con secuencias que quitan el hipo y combates de una cazurrez memorable.



2 Olvídate de los querubines de Velázquez: los ángeles de Bayonetta son unos mastuerzos de tomo y lomo que responden a la falta de Fe con mucha fuerza bruta.





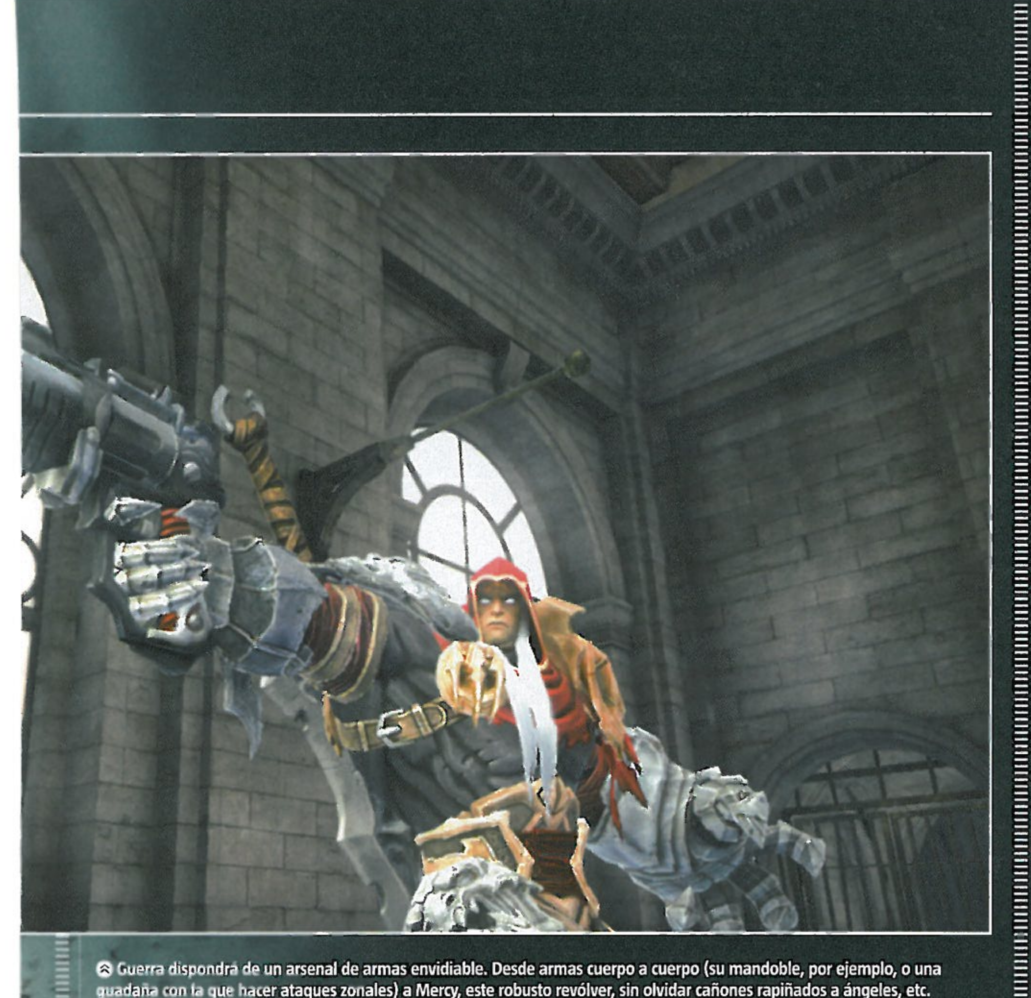
STAN BY
Solidez, variedad de opciones, buen desarrollo... pero se nos antoja demasiado estándar. Perfecto para fieles del género.

Aplicado
★★★★★

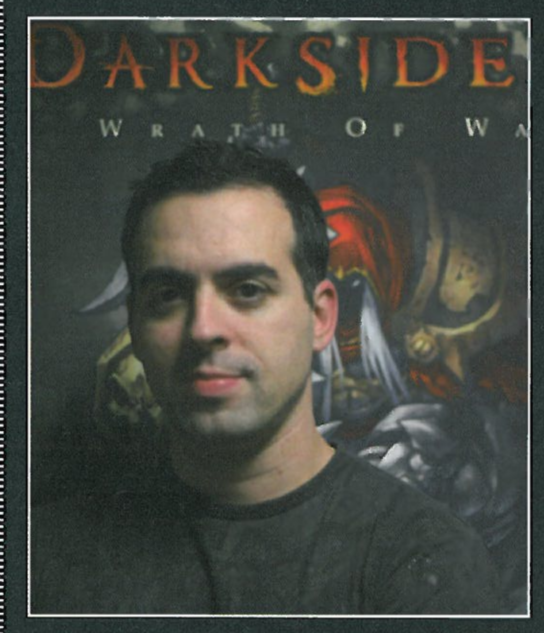
Compañía
THQ
Programador
Vigil Games
Género
Aventura Acción

Darksiders

El Apocalipsis se vive mucho mejor cuando uno es quien lo provoca. O quien debería provocarlo, al menos...



Guerra dispondrá de un arsenal de armas envidiable. Desde armas cuerpo a cuerpo (su mandoble, por ejemplo, o una guadaña con la que hacer ataques zonales) a Mercy, este robusto revólver, sin olvidar cañones rapiñados a ángeles, etc.



MADUREIRA, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Conocido primero como dibujante de algunos tebeos emblemáticos de Marvel (concretamente, La Patrulla X, de la que se hizo cargo en 1994, ilustrando la saga La Era del Apocalipsis... ¿casualidad?), y creador más tarde de su propia serie, Battle Chasers, en WildStorm, Joe Madureira se ha ido distanciando de los lápices en favor del desarrollo de videojuegos, primero con el estudio TriLunar, que tuvo que cerrar, y ahora con Vigil Games, del que también es fundador.





La variedad de armas, y un sistema de gestión de inventario agilísimo, facilitarán los combos.

Con ustedes, Samael, todo un señor de los infiernos, con el que Guerra tendrá alguna palabra.

Darksiders comienza a lo grande: el apocalipsis bíblico se ha desatado en la Tierra, ángeles y demonios luchan por los despojos de la humanidad, y los cuatro Jinetes del Apocalipsis hacen acto de presencia para hacer lo suyo. Guerra, al menos, que será el personaje que controlemos a lo largo del juego de **Vigil Games**, el estudio creado por el conocido dibujante de cómics Joe Madureira. El problema es que Guerra descubre rápidamente que ha sido convocado antes de tiempo, que aún no es la hora del juicio final y que una entidad conocida como El Destructor está haciendo caso omiso de las Escrituras, las profecías y las normas sagradas del conflicto entre el Cielo y la Tierra. Así, un consejo neutral, el *Charred Council*, despoja a Guerra de buena parte de sus poderes, no sin antes concederle la oportunidad de volver a la Tierra, ya devastada, y averiguar quién ha jugado con él y por qué, además de intentar encontrar a sus hermanos desaparecidos (ya sabes: Victoria, Hambre y Muerte). Por el camino se topará con algunos personajes míticos del panteón cristiano (Uriel, Samael y toda una serie de ángeles, caídos o no...) y, por supuesto, con decenas de enemigos a los que despachar con el arsenal disponible.

Porque -no lo hemos dicho aún- ***Darksiders*** es, principalmente, un juego de acción, donde predominan la lucha y el *combo*, sazonado todo con algo de *RPG* y exploración.

Así pues, con un trasfondo conocido, y una mecánica de juego también muy familiar, Guerra avanza por el mundo de ***Darksiders*** a golpe de su enorme espada, ejecutando enemigos con movimienos especiales activados por acciones contextuales (muy en la línea de otros juegos del género), y desbloqueando nuevos *combos*, armas y poderes místicos, canjeables ante un demonio usurero a cambio de las almas que el









Cuando Guerra recupere a su imponente corcel, Ruina, las posibilidades de combate se multiplicarán notablemente.









El juego también presenta zonas en las que resolver puzzles muy en la línea del género: piezas móviles, puertas cerradas...

A TORTAS CON LA MITOLOGÍA

Mientras que en términos de jugabilidad Darksiders bebe enormemente de títulos como Devil May Cry, es con otro de sus congéneres con el que se le sacarán más parecidos: God Of War, uno de los juegos que convirtió la mitología en un espectáculo jugable descomunal.

» jinete irá cosechando en sus enfrentamientos con ángeles y demonios.

Nada nuevo bajo el sol, es cierto: ***Darksiders*** recuerda fuertemente a congéneres como *God Of War*, *Devil May Cry* o, incluso, más recientes como *Bayonetta*. Y, de momento, visto lo visto, y jugado lo que hemos jugado, no parece que tenga nada auténticamente original y único que ofrecer. Sí es cierto, no obstante, que lo que hemos podido catar es realmente robusto y entretenido. Guerra se desenvuelve en un mundo rico y variado basado en la nunca suficientemente explotada mitología cristiana (aunque fuertemente influida por la estética *Warhammer*), y hemos podido comprobar que el repertorio de armas (de cuerpo a cuerpo y a distancia), poderes (ataques místicos), cachivaches y artilugios (un cuerno de guerra que abre puertas y aturde enemigos... y, también, su propio caballo, Ruina) y los *combos* que de todo este cóctel se deriva, es abundante. El plantel de enemigos promete ser variado, y pese a la adscripción a fórmulas de juego ya consagradas, ***Darksiders*** intenta ser por un lado algo particular (alternando ambientes tipo *dungeon* con otros de exploración abierta, incluso bajo el agua, por ejemplo, u ofreciendo momentos de juego cooperativo con la IA), y por otro, directo y desafiante para el jugador, buscando, y parece que consiguiendo, una jugabilidad muy digna y también muy sólida.

Guerra se desenvuelve en un mundo rico inspirado en la mitología bíblica



1 Explora, aniquila ángeles y demonios, colecciona almas, canjéalas por nuevas armas, poderes y mejoras de las que ya tengas, y aprende y exprime cada combo.





2 El argumento es atractivo para cualquier aficionado a la mitología: el Apocalipsis no debía haber ocurrido, pero lo ha hecho. Y Guerra, nada menos, ha de evitarlo.



VERSIÓN BETA





James Cameron's Avatar El Videojuego

El nuevo mundo de fantasía del director de pelis como Aliens también se podrá jugar ¡¡y en tres dimensiones!!



ANNA
Todo apunta a que esta adaptación estará a la altura de la película. Incluso con la ventaja de vivir la historia de dos maneras distintas.

Cinematográfico

★★★★☆

Compañía **Ubisoft**
Programador **Ubisoft**
Género **Acción**

A LA VENTA EN DICIEMBRE

Nada tiene que ver con la película que le hizo ganar cuatro Oscar en 1997, *Titanic*, pero ya por entonces le rondaba en la cabeza lo que doce años después se convertirá en la mejor película de ciencia-ficción de 2009, y posiblemente de este nuevo siglo XXI. *Avatar* es la nueva criatura de James Cameron que se estrenará el próximo 18 de diciembre y, como superproducción que es, no podía faltar su conversión a **PS3**. La *beta* que **Ubisoft** nos ha facilitado es una *demo* que apenas contiene varias fases, pero qué fases. Los entornos son totalmente fieles a los que se pueden ver en el tráiler del filme y algunos alcanzan una belleza inusual y mágica. Gráficamente decir que a día de hoy falla un poco el motor, pero hay que recordar que lo analizado aún no está acabado y tan sólo es una *demo*. Una *demo* que nos ha permitido probar los dos bandos de la historia: los humanos y los avatares. Y es que, llegado a un punto de la aventura el jugador deberá elegir a qué bando unirse y así disfrutar de la aventura de una u otra manera. Lo que significa que, una vez finalizado el juego, podrá comenzar de nuevo como el otro personaje y revivir una aventura completamente diferente.

La historia relata los hechos ocurridos en un planeta llamado Pandora, donde viven los *Na'vis*, una especie alienígena. Debido a que en dicho planeta el ser humano no puede habitar, la Corporación RDA decide crear unos seres controlados por la mente humana, los Avatares... Y así, como todas, comienza la guerra, la lucha por el poder de las tierras: Avatares contra Na'vis. La trama tiene mucha más miga, pero no queremos desvelar todos los detalles; sólo decir que el Jake Sully humano (el prota) tendrá que entrar en acción arriesgando su vida en Pandora. Humano y avatar tienen distintas habilidades y armas, como es lógico. Así, si controlas a Jake tendrás a tu disposición armamento sofisticado y de última generación, y podrás conducir *jeeps* y hasta un helicóptero -seguro que en el juego completo habrá más vehículos manejables-; sin embargo, es bastante vulnerable. Por el contrario, si manejas el avatar (el *alter ego* de Jake), las armas que podrás usar son más rudimentarias (como arco y flechas), pero es más fuerte y resistente en combate. Pero la guinda del juego no es la posibilidad de jugar como avatar o humano, ni su historia... sino que podrá ser jugado en 3D si posees un TV con tecnología 3D Full HD.

Avatar o humano, elige un bando y revive la película desde dos perspectivas diferentes

¿Y TÚ DE QUIÉN ERES?

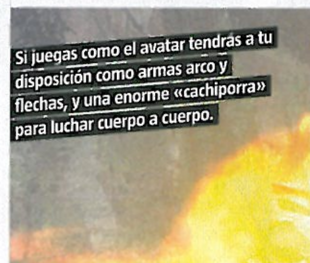
Es la pregunta que te harán en un momento del juego. Y tendrás que decidir si hacerte del bando de los Na'vis o de la Corporación RDA. Depende de lo que elijas, vivirás una aventura totalmente diferente. Como RDA contarás con todo el apoyo logístico de la corporación, pero su fuerza y resistencia son inferiores a las de los avatares.





Podrás montar un dragón y volar sobre él. Los duelos en el aire son realmente espectaculares.

La edición especial de Avatar: El Videojuego incluirá una figura de acción Mattel del prota de la peli, Jake Sully, representado como avatar.



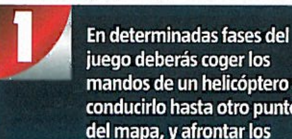
Si juegas como el avatar tendrás a tu disposición como armas arco y flechas, y una enorme «cachiporra» para luchar cuerpo a cuerpo.







Claves



1 En determinadas fases del juego deberás coger los mandos de un helicóptero y conducirlo hasta otro punto del mapa, y afrontar los desafíos del aire...





2 Los escenarios recrean fielmente los de la película, desde la base militar a cualquier recóndito lugar de Pandora. Y si tienes una tele 3D Full HD podrás jugarlo en 3D.





Recurrir a mujeres con atuendos provocativos es algo que siempre funciona.



PRIMERA IMPRESIÓN



Contaremos con asiduos como Jin, King, Paul y muchos más a los que hay que añadir alguna novedad como el español Miguel.

LLOYD
Daos prisa en acabar los títulos que tengáis pendientes, porque en diciembre llega el juego de lucha por antonomasia.

Pretencioso ★★★★☆

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Bandai**
Género **Lucha**

Tekken 6

Un nuevo Tekken para destronar a su antecesor

Una buena noticia más en el que, sin duda, es el mejor año de **PSP**, es el reciente anuncio de la salida de ***Tekken 6*** el próximo mes de diciembre. Desde la llegada del genial *Dark Resurrection* en 2006 habíamos tenido únicamente algún que otro recopilatorio de *Street Fighter* y el sobresaliente *Soul Calibur Broken Destiny* para saciar nuestros instintos más violentos. Tras continuos retrasos en la versión de sobremesa por fin vislumbramos la vuelta del famoso Torneo del Puño de Hierro a nuestra **PSP**. Y es que, si parecía que el género se había tomado unos años de descanso, no era nada más que para volver con más fuerza que nunca.

El rey de la lucha (con permiso de *Street Fighter*) tiene una difícil tarea para superarse a sí mismo, y es que su predecesor en **PSP** era sobresaliente en todos sus aspectos. Tras tres años de espera, los usuarios no se conformarán con una versión 1.5, sino que reclaman algo realmente a la altura de los últimos títulos de la portátil. Y es ahí donde todavía tenemos alguna duda sobre qué nos ofrecerá la versión final. De momento hay que decir a favor de ***Tekken 6*** que cuenta con una plantilla formidable de luchadores, que la respuesta de los mismos es fantástica y que la profundidad que siempre ha abanderado a esta saga sigue intacta. Por contra, aunque los escenarios son brillantes y parecen más trabajados, no llegan al detalle de *Broken Destiny*. Todo esto y algún que otro jefe final descomunal es lo que os podemos contar hasta ahora.

Con la base conseguida en *Dark Resurrection* y poco más que hagan tendremos un juego más que notable. Eso sí, para convertirse en una referencia del género tendrá que incluir variedad en los modos de juego y pulir un poco más el aspecto técnico. El mes que viene lo sabremos...





1 Una cantidad ingente de luchadores que podremos manejar desde el principio, sin tener que desbloquearlos, y que responderán a las mil maravillas en cada movimiento que hagamos.





2 La variedad de modos de juego que incluya la versión final y las opciones de personalización, así como el acabado gráfico, supondrán la diferencia entre un buen juego o una obra maestra.













LLOYD
Una aventura colosal para continuar la historia de Altair, con un gran apartado gráfico y todas las habilidades del genial asesino.

Continuista
★★★★☆

Compañía
Ubisoft
Programador
Griptonite Games
Género
Aventura

Assassin's Creed Bloodlines

Temblad templarios, Altair llega a PSP para vengarse

Tras los sucesos ocurridos en Tierra Santa, el asesino Altair continuará su particular cruzada contra los templarios que han huido hacia la isla de Chipre. Allí visitaremos las ciudades de Limassol y Kyrenia siguiendo el rastro de Bouchart, quien pretende conseguir unas antiguas reliquias de gran poder para recuperar el esplendor de su Orden.

Bajo esta fachada se presenta la continuación del primer *Assassin's Creed*, que tantas expectativas creara en su momento y que tuvo que lastrar con una repetitiva jugabilidad. ***Bloodlines*** pretende ser también el nexo de unión entre la historia de Altair y de Ezio, el joven renacentista de la próxima entrega de sobremesa.

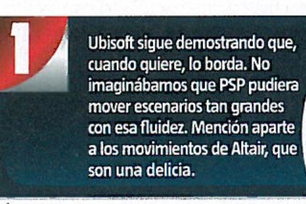
Como no podía ser de otra manera, la factura técnica de ***Bloodlines*** es sencillamente espectacular. Tanto los movimientos de Altair como el diseño de transeúntes, soldados y edificios están bastante logrados. Las ciudades están divididas en distintos barrios y aunque tengamos que esperar tiempos de carga para pasar de una zona a otra, no rompen el ritmo de la acción.

El apartado jugable sigue unas directrices similares al primer *Assassin's Creed*. A través del *Animus* iremos accediendo a distintos bloques de memoria. En cada uno de estos, nuestra misión será acabar con un objetivo determinado. Para ello, antes deberemos recopilar información o hacer algunos «trabajitos» para que amables personajes nos faciliten nuestra tarea. La novedad más reseñable en este aspecto es la inclusión de jefes finales que nos harán usar nuestros mejores recursos para poder acabar con ellos.

Un Altair más sesudo y desconfiado llega a **PSP** con ganas de hacer la puñeta a los templarios. Con lo hecho hasta ahora y alguna novedad jugosa, estamos seguros de que triunfará.

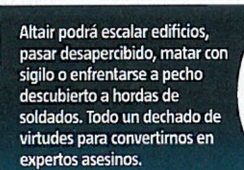






Ubisoft sigue demostrando que, cuando quiere, lo borda. No imaginábamos que PSP pudiera mover escenarios tan grandes con esa fluidez. Mención aparte a los movimientos de Altair, que son una delicia.





Altair podrá escalar edificios, pasar desapercibido, matar con sigilo o enfrentarse a pecho descubierto a hordas de soldados. Todo un dechado de virtudes para convertirnos en expertos asesinos.





¡PARTICIPA!

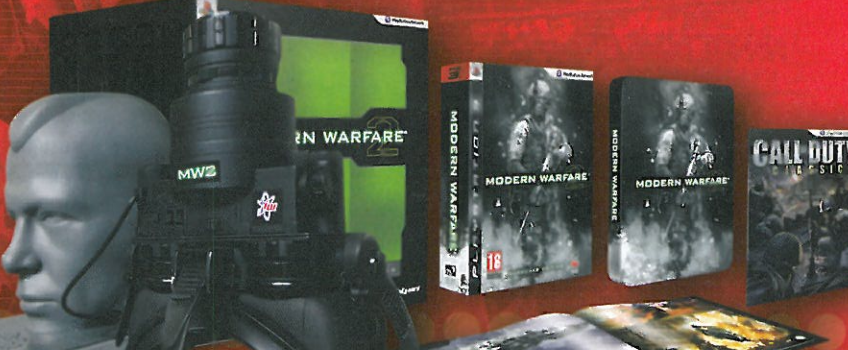
Activision y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 1 Edición Prestigio de Modern Warfare 2 o uno de los 15 lotes de juego Modern Warfare 2 + camiseta. Si quieres optar a uno de los fantásticos lotes, envía un SMS con la respuesta más original que se te ocurra antes del 14 de diciembre de 2009.

PODRÁS GANAR...







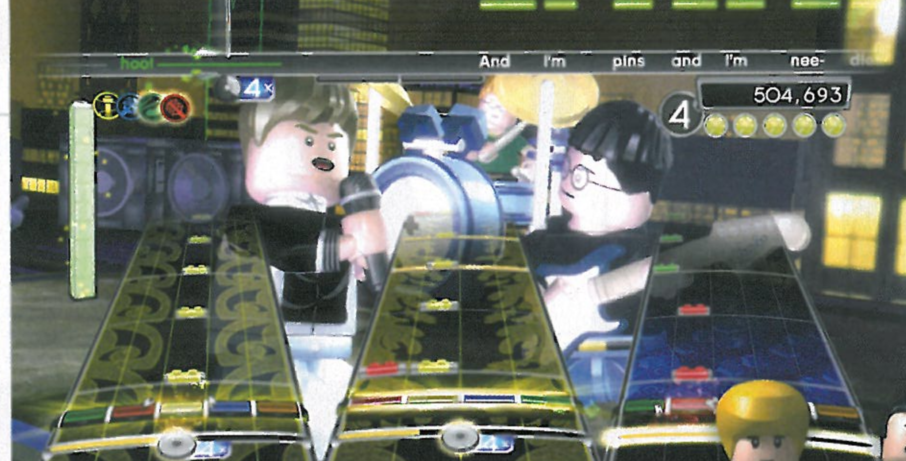


¿En qué país te gustaría que se desarrollara el próximo capítulo?
¡Envíanos tu respuesta elegida con una sola palabra!



¿Cómo participar? Por SMS al 25575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 25575 poniendo la palabra modernps espacio + nombre. Por ejemplo, si quieres enviar como país islandia, deberías mandar al número 25575 el siguiente mensaje: modernps islandia Coste del SMS 1,392 € (impuestos incluidos). Válido para todos los operadores. Servicio prestado por Buongiorno Myalert S.A. Teléfono de atención al cliente: 902 01 01 50. www.blinkogold.es. Concurso válido del 16 de noviembre al 14 de diciembre de 2009. Fallo del jurado el 15 de diciembre de 2009. Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com. Concurso organizado por: Ativision y PlayStation Revista Oficial.







Blur es otro de los grupos replicados en formato de piezas de plástico redondeado.



PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES
El giro definitivo de Rock Band al mainstream viene acompañado de los monigotes de Lego.

Plastic rock
★★★★☆

Compañía
Warner Bros I.E.
Programador
TT Games
Harmonix
Género
Musical





Resulta curioso ver a un animal del escenario, el autodestructivo Iggy Pop, convertido en bloques de Lego. Ya no se respeta nada.



Lego Rock Band

Lego no deja títere con cabeza... de plástico

Algunos creíamos que **Harmonix** estaba salvaguardando las esencias del género con sus estupendos *Rock Band*, que mantenían cierta pureza en la mecánica a la que renunció la saga *Guitar Hero* hace tiempo. Pero era cuestión de tiempo que apareciera un juego como ***Lego Rock Band***, que no es ni más ni menos que una visión amable y familiar de un género que en sus niveles más complicados puede hacerse cuesta arriba hasta para los músicos profesionales.

El primer y más notable cambio es del que más se ha hablado: todo pasa por el filtro amable y colorista de los muñecos **Lego**, desde las propias y populares *intros* de los anteriores *Rock Band* a los rostros de los miembros de grupos como *Queen*, *Blur* o solistas como David Bowie e *Iggy Pop*. El resultado es simpático y resultón, sobre todo en el caso de los famosos transformados. El espíritu de **Lego**, cómo no, también se adhiere a los personajes anónimos del juego y se podrán desbloquear piezas que permitirán una combinación de fachas *rockeras* prácticamente inagotable.

La segunda novedad, obviamente, está en el nivel de dificultad: ***Lego Rock Band*** quiere ser, y no lo niega, un juego para toda la familia, y aunque de momento no hemos detectado que los niveles para expertos bajen la exigencia, lo cual es muy de agradecer, se incluye un nivel llamado Súper Fácil en el que no se puede ser eliminado, las guitarras funcionan con una sola nota y la batería no pide el pedal del bombo.

Y en cuanto al *tracklist*... no nos vamos a poner delicados. Bowie, Hives, *Iggy Pop*, *Blur*, *Blink 182*, *Foo Fighters*, Jimi Hendrix... vale, hay una canción de Bryan Adams, pero un juego que incluye *Ghostbusters* en su *tracklist*, qué demonios, tiene nuestra bendición.



1 Según avances en el juego, se te proporcionarán piezas de Lego para que transformes tus personajes. En el fondo, mucho más lógico que comprar ropita en los juegos habituales de mímica musical.



2 No todo van a ser estrellas caricaturizadas. El modo Historia del juego permite que crees tu propia banda y, creednos, las combinaciones pueden dejar a Freddy Mercury convertido en un mediocre.



Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3

- TE GUIAMOS PASO A PASO HASTA SHAMBALA Y LA PIEDRA CINTAMANI
- CONSEJOS, TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA EL BUEN AVENTURERO
- HAZTE CON LOS 101 TESOROS OCULTOS

UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES

PlayStation

PS3

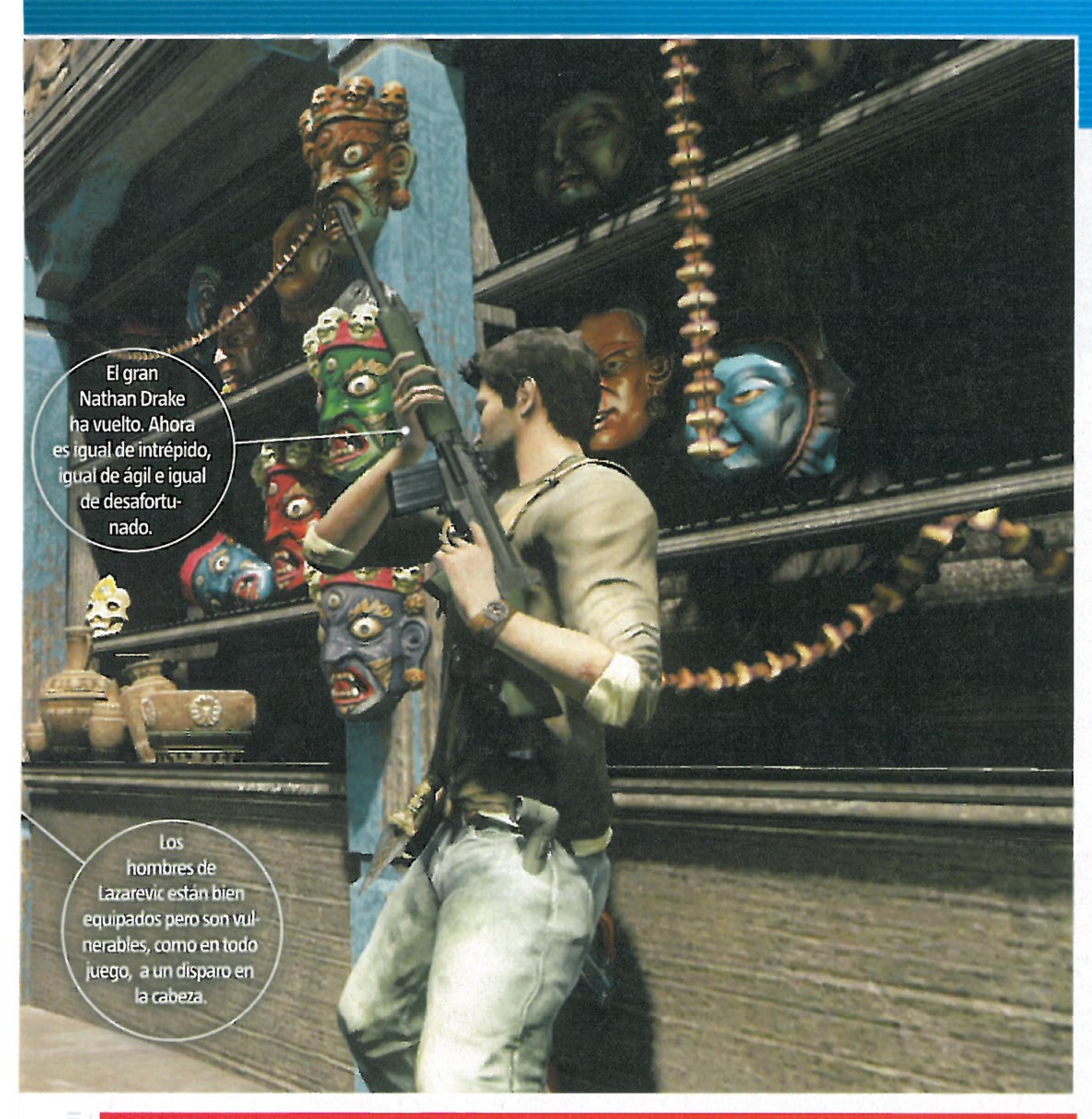
Por Edgar & Cía

64

El indicador de armamento sólo aparece cuando desenfundas. Aquí podrás ver tu arma equipada y la munición restante.

Por alguna extraña razón, los tesoros que hace setecientos años encontrase Marco Polo, y por los que nadie se había preocupado nunca, ahora son buscados por todo el mundo. Esto implica dos cosas: aventuras y peligro. Para lo primero te dejamos que te guíes por el espíritu «Harrison Ford», pero para lo segundo mejor mírate esta guía.

UNCHARTED 2
EL REINO DE LOS LADRONES



El gran Nathan Drake ha vuelto. Ahora es igual de intrépido, igual de ágil e igual de desafortunado.

Los hombres de Lazarevic están bien equipados pero son vulnerables, como en todo juego, a un disparo en la cabeza.

COSAS QUE DRAKE DEBE SABER

TESOROS

En Uncharted 2 hay cien tesoros ocultos más uno adicional que solamente aparecerá si has recogido todos los anteriores. Encontrarlos es fundamental para completar la aventura al 100% (o al 101%).



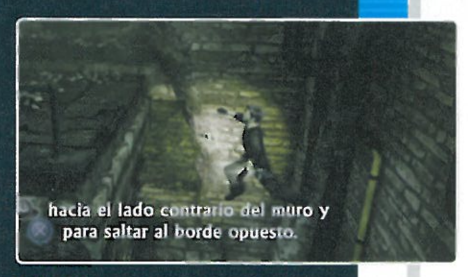
EXTRAS

Durante el juego irás obteniendo dinero virtual según consigas ciertos logros. Después podrás invertir ese capital en la tienda del propio juego para desbloquear nuevas apariencias, trucos, vídeos etc.

SÉ SIGILOSO

Muchas veces el silencio es la mejor manera de evitar un tiroteo innecesario. Siempre que veas muchos enemigos procura acabar con todos los que puedas pillándolos desprevenidos por detrás.

Sobrevivir ante la adversidad



SALTAR

Drake es capaz de saltar grandes distancias sin aparente esfuerzo. El salto se realiza con el botón ⊗ junto con la dirección del joystick hacia la que quieras ir. Si tocas un saliente, Drake se agarrará a él.



DISPARAR

Lo más normal es pulsar L1 para apuntar y R1 para disparar. No obstante también puedes hacerlo únicamente con R1 a costa de perder precisión. Si lo pulsas tras una cobertura, dispararás a ciegas.



LUCHAR

Con el botón ◎ Drake atacará a sus enemigos, y con △ se soltará cuando éstos le agarren. Pulsando ◎ varias veces puedes encadenar diferentes tipos de golpes para dejarlos totalmente KO.

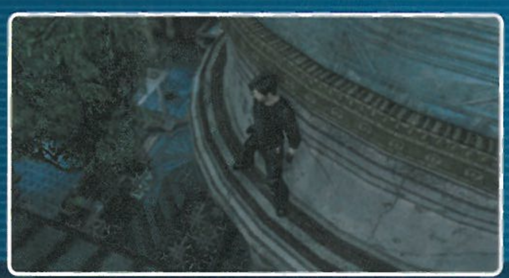


RODAR POR EL SUELO

Cuando no tengas dónde esconderte y alguno de los mercenarios de Lazarevic te esté dejando como un colador, no te quedará más remedio que echarte a rodar por el suelo pulsando el botón ◎.




Uncharted 2 empieza bien, nada menos que con un descarrilamiento y mucho amor. No miréis, malandrines.


Drake puede pasar por sitios extremadamente estrechos sin arnés. ¿O cómo pensáis que ha sobrevivido a dos Uncharted?

Después de su accidentada búsqueda de El Dorado en el primer *Uncharted*, Nathan Drake se embarca en otra aventura mucho más compleja y peligrosa si cabe. Su viejo amigo Flynn trabaja para un coleccionista que le ha pedido obtener una lámpara con extrañas inscripciones en mongol. Pronto Drake, Flynn y la guapísima Chloe se darán cuenta de que hay algo más en toda esa historia de lo que a simple vista parece. Esta aventura cambiará sus vidas.

Capítulo 1: Entre la espada y la pared

Uncharted 2 empieza de manera intensa, con Drake dentro de un tren desbocado que cae por un precipicio.

Cuando la escena termine, sube escalando por los restos del vagón hasta arriba ***(1)*** y después avanza pasando por los hierros hasta que veas un cadáver, cuya **pistola** puedes coger y utilizar en tu provecho durante toda la fase ***(2)***.

Abre la puerta del vagón, métete dentro, salta la barrera de madera y dispara al candado de la puerta ***(3)***. Una vez fuera mata a tu primer enemigo y avanza hasta que el camino esté bloqueado. Entonces deberás **escalar por la pared** para llegar de nuevo hasta el tren medio destruido ***(4)***.

Tras la escena cinemática salta y engánchate en el tubo amarillo del vagón de al lado ***(5)***. Prosigue por los restos del tren hasta el segundo capítulo.

Tesoros

1 - Estatua de deidad iracunda: Nada más ver la escena en la que Drake, Flynn y Chloe se asocian volverás al acantilado por el que cayó el tren. El tesoro está a tu derecha, en el suelo.

2 - Estatua de Sarasvati: Junto al cadáver del que recoges la pistola.

3 - Botella de Rapé Tibetana: Tras romper el candado del vagón del tren sal y mira hacia arriba. Allí verás otro soldado muerto con el tesoro brillando en su bolsillo. Dispara para hacerlo caer.

4 - Caja de Cal Butanesa: Después de haber escalado la pared y haber saltado al tren de enfrente, no entres al vagón. En vez de eso salta hacia una caja que hay al lado y prosigue por ahí hasta encontrar el tesoro.

5 - Amuleto Thokcha Con Gau: Al llegar al vagón a través del tubo amarillo mira hacia atrás. Al otro lado del hueco está el tesoro.

CONSEJO: Encontrar las cajas eléctricas para desconectar las alarmas es muy sencillo. Sólo tienes que observar hacia dónde va el cable.

Capítulo 2: Allanamiento de morada

Sigue a Flynn enganchándote a los salientes y las tuberías. Cuando lleguéis al final del camino, él te indicará que hay que seguir hacia arriba y te ayudará a impulsarte ***(6)***.

Salta sobre la tubería verde y ayuda a Flynn a alcanzar la escalerilla. Sigue a tu socio hasta que veas el camino bloqueado por una **emanación de vapor**. Lógicamente hay que buscar la válvula para cerrarla ***(7)***, y es bastante fácil de encontrar. Sólo tienes que subir por la escalerilla amarilla que se encuentra junto a Flynn.

Síguele saltando por los tubos y cuando se te indique déjate caer con ◎ para agarrarte y **avanzar lateralmente** hasta una escena cinemática. Cuando se termine ve otra vez tras Flynn hasta llegar a una sala llena de estatuas ***(8)***.

Para salir por la puerta hay primero que desactivar la alarma. Fíjate en el cable que sale de ellas, pues te indicará la ubicación de la **caja de conexiones**. Ésta se encuentra a la entrada de la sala, anclada en la pared. Podrás llegar hasta ella si saltas sobre la caja que hay justo debajo.

Al salir verás que un guardia vigila la zona. Sigue las instrucciones en pantalla para acabar con él de forma sigilosa. Avanza acabando con otro guardia más y **escala por la reja** que te señala Flynn. Arriba os esperan dos guardias más. Escóndete en la pared, acércate a ellos y entre los dos podréis tumbarlos antes de que os arresten.

Al llegar al patio, Drake y Flynn se separarán yendo tú por la izquierda y él por la derecha. Ve matando a todos los guardias hasta que os veáis frente a otra puerta con alarma ***(9)***.

Esta caja de conexiones es más complicada de alcanzar que la anterior. Para llegar a ella debes subir por las escaleras y saltar al pequeño tejado que se ve. Desde allí salta y agárrate a los **salientes amarillos** que hay a la izquierda de la alarma y después a los de la derecha. Asciende por ellos y alcanzarás la caja.

Ahora te encuentras en otro patio con una gran **fuente** en el centro y muchos guardias. Empieza yendo hacia la derecha y acaba sigilosamente con el primero de ellos.

Tras esto métete en la fuente ***(10)*** y encárgate del que está apoyado sobre ella agarrándolo por detrás. El tercero que debes derribar es el que está en la terraza de la derecha. Puedes utilizar el mismo método que acabas de emplear con el anterior. Nada más acabar con él llegarán dos guardias más. **Escóndete tras la columna** para dar buena cuenta de ellos con la ayuda de Flynn. Así podréis llegar fácilmente hasta la ventana.

Dispara a los guardias con las pistolas de dardos tranquilizantes y ayuda a Flynn a **empujar el carro** para poder subir. Una vez arriba trepa por la cuerda que hay colgada y agárrate a los salientes. En un momento dado un guardia aparecerá y apuntará a tu compañero. Dispárale desde tu posición para quitarle la tontería y avanza hasta las vigas ***(11)***.



Los hombres de Lazarevic han llegado a Borneo antes que tú, por lo tanto habrá que entorpecerles saboteándoles el campamento.



La resina que encontrarás en la tumba es la llave para descubrir montones de secretos y sendas ocultas que el fuego revelará...

Una vez fuera avanza por los tejados y las cornisas. Cuando Flynn lance su cuerda agárrate a ella y balancéate por la pared. Continúa por la pared ***(12)*** y pulsa ◎ cuando veas al guardia para lanzarlo al vacío. En el tejado súbete a uno de los **aparatos de ventilación** y encarámate a la escalerilla de mano. Avanza agarrándote a los hierros. Cuando veas al siguiente guardia dispárale desde arriba.

De este modo podrás avanzar otra vez por los tejados ***(13)*** y llegar a la torre. Una vez dentro, y tras ver la escena pertinente te verás atrapadao y rodeado de guardias con rifles ***(14)***. Esquiva los rayos con ◎ y escapa por la única salida posible. Cuando veas que las rejas bajan y no tienes opción posible, **déjate caer** por el hueco de la escalera. A continuación escapa por la ventana abierta y entra en las alcantarillas.

Una vez abajo, más guardias estarán esperándote ***(15)***. Sal corriendo por el pasillo para salir por otra tapa de alcantarilla y completar la misión.

Tesoros

6 - Moneda de Oro Bizantina: En la sala a la que llegas después de que Flynn te dé impulso. Sobre una caja en una de las esquinas del lugar, frente al extintor.

7 - Mal de Ojo de Vidrio: Antes de girar la válvula echa un vistazo hacia la izquierda. Allí verás una plataforma metálica con el tesoro que buscas.

8 - Anillo Otomano: En la sala con las estatuas. Se encuentra en la esquina de la derecha que está más al norte.

9 - Caja de Amuleto de Plata: A la izquierda de la puerta con alarma, en uno de los muchos maceteros que decoran este patio.

10 - Hebilla de Cinturón de Plata: Dentro de la fuente del centro. Recógelo antes de acabar con el guardia que reposa sobre ella.

11 - Caballo de Ajedrez de Marfil: Antes de salir de aquí no olvides mirar hacia las ventanas, pues allí lo verás.

12 - Brazalete Otomano: Mientras avanzas por esta cornisa verás una salida de desagüe. En su interior está este tesoro.

13 - Reloj de Bolsillo Antiguo: Salta al tejado en el que estaba el guardia que acabas de matar y ve hacia la derecha. Verás el tesoro en una ventana.

14 - Pipa Antigua: Junto a una de las paredes de la sala en la que estás.

15 - Brazalete Enjoyado: Junto a uno de los bloques de piedra de esta zona de la alcantarilla. Concretamente en uno de los del fondo.

Capítulo 3: Borneo

Tras activar los primeros explosivos ***(16)*** avanza hasta ver dos enemigos que debes derribar con todo el sigilo posible (bueno, en realidad puedes hacerlo sin sigilo, pero entonces darán la voz de alarma). Para lograr esto acaba **primero con el que se apoya en el tronco** atacándole por la espalda, y luego encárgate del otro ***(17)***. A continuación mata a todos los demás soldados con las armas que has obtenido de los dos primeros. Hecho esto, Sully te mostrará el camino a seguir. Como él no es lo suficientemente ágil para subir, pues tiene más años que la matrona de Marujita Díaz, deberás hacerlo tú sólo. Escala, salta al otro lado con la liana y **empuja la roca** al borde del precipicio para que Sully pueda pasar.

Llegarás a una zona con más enemigos. Mátalos y escala por la pared del fondo ***(18)*** para encontrar el primer campamento. Procura acabar con todos los soldados que puedas sin hacer ruido, pues si no, darás la alarma y resultará bastante más complicado. Cuando estén todos muertos arma los cuatro explosivos. El primero está **junto al barril explosivo del fondo**, el segundo justo enfrente, **a los pies de los cimientos de madera**. Para finalizar, los otros dos los encontrarás a la derecha de éste, subiendo por el tablón de madera. Están también **a los pies del embarcadero**.

Avanza hasta una secuencia cinemática en la que nos atacan varios enemigos. Acaba con ellos en cuerpo a cuerpo y trepa por la cuerda que te lanza Sully ***(19)***. Sigue el rastro de la manguera negra hasta el cuarto capítulo.

Adiós campamento

En el tercer capítulo tienes que volar por los aires un campamento desplegado por los hombres de Lazarevic. En los cimientos de madera hay colocados cuatro explosivos que Chloe ha dejado ahí previamente. Sólo tienes que encontrarlos y activarlos. No te resultará demasiado difícil si miras bien. Los puedes distinguir por su luz roja, que posteriormente se volverá verde. Si tienes problemas para encontrarlos, lee la descripción del tercer capítulo.

Tesoros

16. Moneda de la Dinastía Yuan: Después de activar los explosivos avanza unos metros y verás un tronco a tu izquierda colocado a modo de trampa. Cruza por él y dispara al tesoro, que está en las ramas del árbol que tienes enfrente.

17. Animal de Jade de la Dinastía Yuan: Tras matar a los dos primeros enemigos ve a la derecha y sube por el tronco.

18. Colgante de Jade: Tras haber despejado el camino a Sully con la roca y enfrentarte a unos enemigos, escala y ve a la derecha. Llegarás a una pequeña cascada que a sus pies esconde este tesoro.

19. Quimera de Ámbar y Jade: Tras subir por la cuerda de Sully salta a la repisa de la derecha y avanza

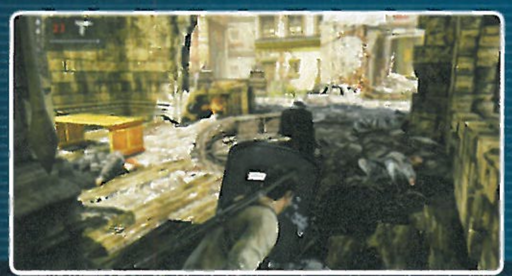


El viejo Sullivan ayudará nuevamente a Drake en su búsqueda. Ya no es tan protagonista como la otra vez, pero se le agradece.

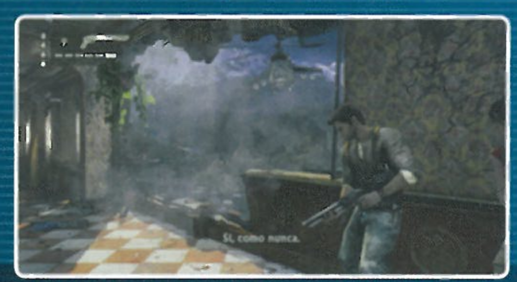


Para que Sully pueda avanzar tendremos que empujar esta gran roca y hacerla caer. ¡Para eso te podías haber quedado en casa!



Cuando acabes con un antidisturbios podrás quitarle su pistola y su escudo. A ver ahora quién se atreve a acercarse.



Este helicóptero te perseguirá durante todo el capítulo 6. Para derribarlo habrá que hacerse con un lanzagranadas rápidamente.

hasta ver unas piedras en la pared de tu izquierda por las cuales puedes escalar. Sube y engánchate a los palos de madera hasta llegar al tronco. Camina por hacia la derecha y prosigue. Salta a la cornisa que tienes enfrente y allí encontrarás el tesoro.

Capítulo 4: La excavación

Tras la escena pulsa ◯ cuando se acerque el soldado para tumbarlo **sin hacer ruido**. Después liquida al que se apoya en la caja, y al resto con el AK41 . Ve hasta la caseta del centro y verás que ahora estás rodeado. Tienes que matar a todos los soldados de la zona mediante tus armas de fuego y tus granadas, que puedes lanzar con L2. Sully te ayudará desde arriba, pero aun así deberás estar también pendiente de que no lo maten. En cierto momento, él te pedirá que **destruyas la torre** que hay a la izquierda. Para lograrlo tira una granada hacia su interior ***(20)***.

Reúnete de nuevo con Sully y caminad hasta la entrada de una tumba muy antigua. Déjate caer por el agujero e investiga bien la zona ***(21)***. Llegarás a una habitación con un trozo de resina que Drake utilizará para fabricarse una antorcha. Al salir de dicha estancia observarás **marcas de sangre** en el suelo. Síguelas hasta que aparezca en pantalla el símbolo indicando que pulses arriba en la cruceta. Así, Drake y Sully empujarán un muro y podrás proseguir. Avanza hasta la cámara en donde encontrarás el Phurba ***(22)***.

Tesoros

✪ ***20 - Pasaporte Mongol Paiza:*** Tras el tiroteo en el que destruyes la torre con una granada mira hacia los mástiles de los barcos. Sobre uno de ellos está este tesoro. Dispárale para hacerlo caer.

✪ ***21 - Broche de Cinturón de Jade:*** Al entrar en la tumba y después de haberte dejado caer por el agujero levanta la vista para echar un vistazo a las estatuas más altas. El tesoro está en el brazo de una de ellas. Hazlo caer de un disparo.

✪ ***22 - Casco de la dinastía Yuan:*** Dentro de la cámara donde encuentres el Phurba echa un vistazo al techo. Junto a una pequeña abertura por la que entra luz está el tesoro.

Capítulo 5: Guerra urbana

Este capítulo empieza con una escena de acción impresionante en la que un enorme acorazado te persigue por un estrecho callejón. Para salir con vida de ésta debes mantener pulsado el stick hacia abajo al mismo tiempo que **disparas con R1**. Hazlo hasta que acabes con el coche que te persigue.

Después verás una escena en la que varios soldados que venían a por ti son atacados por un autobús. Esto te dará la **oportunidad de salir de tu escondite** y acabar con ellos. Cuando lo hayas hecho avanza y recoge el FAL del suelo, un rifle de francotirador.

El autobús bloquea el camino, por lo que hay que pasar por encima. Para ello súbete a la caja de electricidad cercana y desde allí ve **avanzando por las señales** y los postes de la luz hasta el canalón azul. Continúa tu camino hasta entrar en la casa por la ventana y vuelve a salir por el otro lado. Llegarás a una sala en la que hay un camión empotrado.

Súbete a la caja azul, agárrate al mueble y desde allí salta hacia el lado opuesto, donde hay unos tablones. Asciende por la escalera y **escala los muebles** que hay allí colocados para salir de la casa. Una vez fuera liquida al soldado que te espera ***(23)***.

Al seguir tu camino te adentrarás en una zona llena de enemigos. A los dos primeros los puedes derrotar por la espalda, pero para el resto habrá que afinar puntería y controlar los nervios. Algunos se acercarán a ti equipados con un **escudo antidisturbios** que después podrás recoger y combinar con la pistola. Procura acabar rapidito con el francotirador del tejado y súbete a él en cuanto llegue el camión con la ametralladora. No te preocupes si no logras impactar al enemigo que te dispara; acaba con todos los demás y Chloe resolverá el problema.

Ella te espera junto a una puerta que se encuentra bloqueada. Sal de nuevo a la calle y escala las señales de tráfico para alcanzar el piso superior del edificio y poder llegar hasta el otro lado. Allí te encontrarás con muchos más enemigos que liquidar. Los primeros no tienen ningún misterio, pero para los últimos, es decir, los que están en los balcones, **entra en la casa de la izquierda** y coge un rifle de francotirador. Una vez tengas la zona bien limpia ábrele la puerta a Chloe, ayúdala a llegar a la escalera de incendios y al llegar arriba rompe los tablones a tiro limpio.

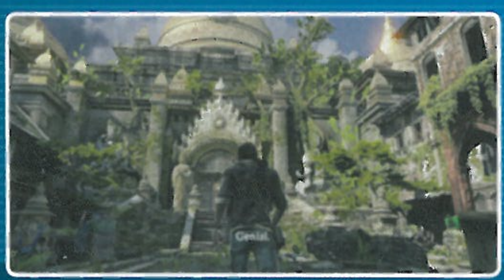
Tesoros

✪ ***23 - Casco de la Dinastía Yuan:*** Tras abandonar la casa con el camión empotrado y derrotar al soldado que te espera en un tejado, baja por las

Atento a las señales



En los capítulos 5 y 6 te encontrarás en medio de un territorio en guerra medio derruido, y es probable que en ciertos momentos te encuentres con que no sabes por dónde hay que continuar. En esos casos trata de buscar siempre señales de tráfico, semáforos, carteles de anuncios etc, pues todos ellos son la base del itinerario en esos dos episodios. Ten en cuenta que Drake es muy ágil, y aunque parezca que no hay camino, siempre hay por dónde seguir.



No hay mucho que contar de los exteriores de este templo, pero la imagen es tan bonita que nos vimos obligados a mostrártela.



¿Qué sería de un Uncharted sin puzzles? Este no es nada complicado si encuentras la ruta hacia los brazos superiores.



En este bonito reencuentro, Chloe suelta una de las frases más golfas que recordamos en videojuego alguno. Ya verás, ya.



Para liberar a Chloe del ascensor, Drake deberá buscar el panel eléctrico que lo regula. Y es que, por una dama, cualquier cosa.

señales de tráfico y ve al extremo derecho de la pantalla. Verás una boca de alcantarilla abierta. Déjate caer por ella para encontrarlo.

Capítulo 6: No nos queda otra

Ve hacia la derecha y **engánchate al camión verde** para acabar con el soldado que hay sobre él con el botón ◎. Tras esto comenzará un tiroteo con montones de enemigos viniendo por todas partes. Da cuenta de ellos con las granadas que hay por la zona y con el RPG que soltó el soldado del camión. **(24 y 25)**. Ve después a la derecha de la plaza y ayuda a Chloe a subir por la escalera de incendios. Cuando estés arriba del todo salta hacia las señales de tráfico y de ahí al tejado de enfrente. Accede al hotel por la ventana rota ***(26)***.

Mata a los soldados y entra en el ascensor. Ahora **Chloe está atrapada** y para liberarla hay que restablecer la electricidad. Escala y sal al exterior por el tablón enganchándote a todos los hierros que veas. Siguiendo todo el rato el camino más obvio ***(27 y 28)*** llegarás al panel eléctrico tras varios encuentros con enemigos varios.

Al llegar a la terraza con la piscina no desperdicies la ocasión de darte un buen baño. Después salta al tejado contiguo y **escala por las piedras** ancladas en la pared. Tras la escena cinemática baja con la tirolina. Aquí comenzará una de las escenas más impactantes del juego, pues un helicóptero te perseguirá mientras huyes por las terrazas y habitaciones del hotel. Esta persecución termina en una habitación con varios enemigos y un derrumbamiento que te hará caer al vacío **si no saltas a tiempo** hacia el ventanal de enfrente.

Sube por las escaleras del hotel y salta a la azotea de enfrente. Acaba con todos los enemigos y sigue saltando bajando los puentes de madera para poder avanzar ***(29)***. En cierto momento te atacará nuevamente el helicóptero de antes. Ponte a cubierto y equípate con cualquiera de los **lanzagranadas** que hay en el suelo. Dispárale varias veces para derribarlo. A continuación sigue por los tejados y deslízate por la tirolina.

Desgraciadamente ésta se romperá y caerás al suelo. Vuelve a escalar por el contenedor de basura y las señales.

Tesoros

24 - Lámpara con Forma de Ave de Latón: Junto al camión hay un poste eléctrico con varias señales. Asciende escalando por ellas y en lo alto del tendido eléctrico encontrarás el tesoro.

25 - Broche de Vestido de Plata: En la misma plaza del tesoro anterior. Echa un vistazo al símbolo de los peces que hay sobre la puerta principal del templo y dispara para que caiga el tesoro.

26 - Medida de Arroz de Cobre: Antes de entrar en el hotel por la ventana sigue caminando por el tejado en el que estás hasta el final. Allí, en el suelo, lo encontrarás.

27 - Urna de la Dinastía Yuan: Cuando llegues a una escalera rota con varios enemigos atacándote, sube lo más alto que puedas y desde allí salta hacia el borde del ascensor y agárrate a él. Déjate caer por el hueco de dicho ascensor y encontrarás otro tesoro.

28 - Botella Esmaltada de Rapé: En la cocina derruida que tiene una viga tirada por la que debes salir al exterior, salta sobre la barandilla del balcón por la parte izquierda. Así llegarás a un tejadillo. Sigue recto y encontrarás el tesoro dentro de una maleta abierta en el suelo.

29 - Quemador de Incienso: En el tejado al que llegas tras cruzar el pequeño puente de madera hay un tanque de agua. Junto a él está el último tesoro del capítulo.

Capítulo 7: Vienen con nosotros

Acaba con todos los soldados y abre la puerta del fondo con ayuda de Chloe. ***(30 y 31)***. Llegarás a una zona en la que hay una fuerte corriente de agua que te impide avanzar. **Escala el muro** de la izquierda para llegar arriba y ayuda a Chloe a subir para que te lance una caja que te permita alcanzar la escalera de mano ***(32)*** Al llegar arriba dispara a las bombonas que hay junto a los coches del río para poder usarlos como plataformas y llegar al otro lado. El problema es que junto al segundo coche no hay bombona alguna, por lo que tendrás que **arrojarla tú desde arriba** con el botón L2.

Cruza el río por encima de los coches y llegarás hasta un nuevo tiroteo. Acércate poco a poco hasta el **soldado que te dispara desde la ametralladora** por su izquierda y acaba con él para así poder controlarla tú y dar buena cuenta del resto de enemigos que vienen a por ti. A continuación trepa por el canalón azul y prosigue hasta el templo ***(33)***.

Tesoros

30 - Colgante Desgastado: Desde el punto en que comienza el capítulo, dirígete al edificio en ruinas que hay a la derecha.

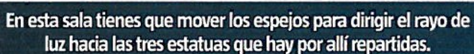
31 - Anillo de Nueve Joyas: En la misma plaza en que empieza el capítulo, mira bajo la campana de la fuente central.

32 - Vasija de Ankhora: Desde el lugar en el que ayudas a Chloe a llegar a la escalerilla, salta al coche que hay en el centro del río. Una vez allí podrás llegar a la pila de escombros que hay a su lado y recoger este tesoro.

CONSEJO: Cuando en un tiroteo haya soldados con RPG-7 o francotiradores, encárgate de ellos antes que de los otros. Éstos tienen siempre prioridad.






En esta sala tienes que mover los espejos para dirigir el rayo de luz hacia las tres estatuas que hay por allí repartidas.


En Uncharted 2 nadie se cae nunca. ¿Alguna vez has probado a sujetar a alguien con una mano? Eso es imposible.

✪ ***33 - Amuleto de Shiva de Plata:*** Antes de entrar al templo, echa un vistazo en el patio. Junto a un pequeño vehículo azul está el tesoro.

Capítulo 8: El secreto de la ciudad

En cuanto hayas cogido el tesoro número ***(34)*** ve hacia la sala de la gran estatua. Aquí debes resolver un puzzle, para lo cual habrá, en primer lugar que llegar hasta la cabeza de la estatua.

El camino de subida empieza en la **columna rota** de la parte derecha de la sala. Súbete a ella y salta al pequeño tubo de la pared. A partir de aquí puedes tomar diferentes direcciones dependiendo del brazo al que quieras acceder, aunque ten en cuenta que deberás cambiar todos de posición para que queden tal y como se ve en el bloc de notas de Drake. Al **tridente** puedes llegar saltando sobre los huecos de la izquierda, al **reloj de arena** escalando los ladrillos que hay en la pared, a las **calaveras** dirigiéndote a la derecha desde el tubo por el que subiste y a la **daga** siguiendo el mismo camino, pero escalando por otra tanda de ladrillos situados en la pared.

Cuando todos los brazos estén correctamente dispuestos, escala al corazón de la estatua y Drake utilizará el Phurba a modo de llave, dando así lugar al descubrimiento de una **entrada secreta**. Ve por ella y avanza escalando los obstáculos que tengas delante hasta ver el dibujo del árbol. Entonces deberás seguir recto y escalar por la estatua del perro. Desgraciadamente una trampa te hará caer a una habitación en la que el techo desciende lleno de pinchos ***(35)*** dispuestos a convertirte en puré.

CONSEJO: En las fases del tren déjate caer por huecos cuando se acerquen las señales. De este modo lograrás que te pasen por encima sin impactarte.

Lo primordial es detener el avance del techo. Para ello dirígete a las ruedas de la pared, que no son otra cosa más que los engranajes de éste, y dispara a los dientes hasta que se rompan todos de modo que las muescas dejen de encajar.

Tesoros

✪ ***34 - Cuchara de Altar de Bronce:*** Nada más comenzar el capítulo ve a la derecha y trepa por la pared del final del pasillo.

✪ ***35 - Estatua de Varaha de Bronce:*** En la habitación de los pinchos. El tesoro está tirado en el suelo.

Capítulo 9: La senda de la luz

Mueve el espejo que tienes ante ti para desviar el rayo de luz hasta la estatua del fondo. Después acércate hasta ella y utiliza nuevamente el Phurba, con lo cual harás bajar la cuchilla. **Escala por ella** hasta arriba del todo, camina por la cuchilla que hace de pasarela y engánchate al ojo de la estatua. Si una vez agarrado al ojo te mueves hacia la parte izquierda de la pestaña, ésta bajará y abrirás un nuevo camino. Ve hacia la derecha y baja hasta la plataforma ***(36)***. Sigue recto por ahí pasando por la puerta que acabas de abrir y desciende agarrado a los pequeños **asideros verdes de la pared**. Al llegar abajo mueve el espejo que recibe el haz de luz para dirigirlo hacia esa especia de campana verde que cuelga del techo. De esta forma desviarás la luz hacia la estatua de tu derecha. Acércate a ella para utilizar el Phurba y hacer bajar otra cuchilla.

Sube por esta nueva cuchilla y avanza hasta que un accidente te deje colgado a escasos metros del ojo de la estatua. Como no puedes llegar hasta él por el método normal tendrás que **dispararle para que se abra**. Al hacerlo, la cuchilla a la que estás agarrado descenderá y acabarás nuevamente colgado en otra campana verde ***(37)***. Finalmente gira el espejo para dirigirlo hacia la campana de la que vienes y abrirás el pasadizo que te permitirá abandonar esta sala y llegar a otra en la que simplemente deberás insertar nuevamente el Phurba y ver la escena ***(38)***.

Tesoros

✪ ***36 - Máscara de Lakhe de Cobre:*** Tras escalar por la cuchilla engánchate a los ojos de la estatua y desde allí ve a la plataforma de la derecha. Al final del camino encontrarás el tesoro.

✪ ***37 - Estupa en Miniatura de Bronce:*** Cuando te quedes colgado de la campana tras abrir el ojo de la estatua con la pistola, muévete hacia la izquierda y mira hacia el fondo. Enganchado en la pared verás el tesoro. Dispárale para hacerlo caer.

✪ ***38 - Estatua de Ganesha de Bronce:*** En la sala oculta al final del capítulo. Está en el suelo, junto a la pared.

Capítulo 10: Sólo una salida

Una vez hayas encontrado lo que buscabas en el interior del templo, los **hombres de Lazarevic** harán su aparición para intentar quitarte aquello que necesitan para encontrar Shambala.

Este capítulo no tiene nada que explicar. Solamente debes **huir del templo a tiro limpio** deshaciendo el camino que hiciste anteriormente, pues te van a atacar multitud de enemigos. Recuerda estar siempre bien armado y utilizar las granadas cuando sea preciso.

Capítulo 11: Sigue moviéndote

Acaba con los enemigos que tienes delante y sal por la izquierda. Avanza por allí hasta el nido de ametralladoras. No te preocupes por él, ya que te resultará imposible derribar al soldado que lo utiliza. Simplemente **ve por la puerta de la izquierda**. Esto lo debes aplicar a todas las ametralladoras que te encuentres. No intentes destruirlas


Que no te extrañe esta imagen, pues algunos de los redactores de Playstation Revista Oficial venimos a trabajar así todos los días.


Este tipo está muy bien equipado con su Gatling. Sólo cometió el despiste de situarse encima de un montón de troncos.

porque ese no es el plan. Sólo tienes que buscar otro camino.

Tras la escena cinemática tendrás que huir de los disparos enemigos. Corre todo lo que puedas evitando los obstáculos que aparezcan. Cuando el camino parezca acabarse salta y engánchate a los **ladrillos de la pared**. Después ayuda a tu compañera a subir.

Capítulo 12: Un tren que coger

Ve a la izquierda pasando sobre las señales y acércate sigilosamente al guardia de la azotea para acabar con él ***(39)***. Al hacerlo soltará una granada. Utilízala sobre los dos tipos que te esperan abajo y desciende para pegarte a la pared y esperar a que uno se acerque. En cuanto lo haga **mátalo con ataques cuerpo a cuerpo** y quítale su arma. Acaba con el resto.

Sube nuevamente por la escalerilla de madera y pide ayuda a Elena con △ para alcanzar la escalera de incendios ***(40)***. Desde ella salta a la azotea de enfrente, donde verás una puerta, cómo no, bloqueada. Vuelve a la escalera de incendios y desde allí salta a las señales del centro de la plaza. **Dispara a los tablones** y en cuanto los hayas destruido todos te atacarán varios enemigos que tendrás que matar desde tu posición, ya que no es posible bajar de las señales.

Lo que debes hacer es cambiar de lado en cuanto veas los tiros para no ser impactado. Finalmente, Elena te acercara un tablón de madera con el que podrás salir de ahí ***(41)***.

Tras la escena junto al depósito de agua baja por la tirolina ***(42)***. Al llegar al suelo **empuja el carro lleno de sacos** y pasa por la puerta que se desbloqueará.

Ahora estás en una enorme nave llena de vagones de tren ***(43)***. Súbete a ellos y haya un camino hasta el tren situado sobre la puerta por la que entraste. Una vez en él tira de la palanca. Al salir del almacén te espera un tiroteo sólo apto para tipos muy duros. Ocúltate de los disparos enemigos, derriba todos los que puedas mediante granadas y el **Rifle Dragón** que encontrarás en el suelo y espera pacientemente a que llegue Elena y te salve en su jeep.

Tesoros

✪ ***39 - León de Bronce Nepalí:*** Al final del callejón que se ve desde donde matas al soldado por la espalda.

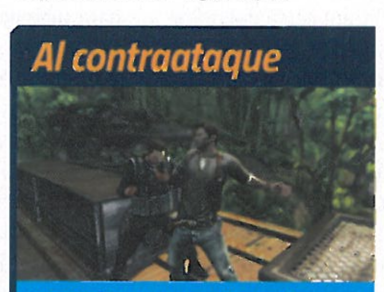
✪ ***40 - Jarra de Loto de la Dinastía Yuan:*** Al llegar a la escalera de incendios con la ayuda de Elena, sube hasta arriba en vez de seguirla a ella.

✪ ***41 - Máscara de León de Cham:*** Después de que Elena te lance la pasarela ve hacia la puerta que acaba de desbloquear. Allí, en el suelo, está el tesoro.

✪ ***42 - Corona de Estatua enjoyada:*** Tras bajar por la tirolina desde el tejado que tiene el depósito de agua, echa un vistazo entre los dos vagones del fondo.

✪ ***43 - Anillo de Coral de Tres Piedras:*** En el almacén de los trenes sube por los vagones y, tras pasar por la pasarela amarilla metálica, engánchate a las vigas rojas.

Al contraataque



Los combates cuerpo a cuerpo de Uncharted 2: El Reino de los ladrones se basan en un curioso sistema de ataque y contraataque. Normalmente tú tendrás que golpear a tu enemigo con el botón ◎, pero habrá ciertos momentos en que sean ellos los que se lancen y te dejen inmovilizado con algún tipo de llave. Cuando eso ocurra preocúpate únicamente de pulsar △ cuanto antes. Así te zafarás y podrás aprovecharte para darles cera.

Capítulo 13: Locomoción

Sube al techo del tren ***(44)*** y avanza hasta la locomotora enganchándote a todo lo que puedas y matando todos los enemigos que se interpongan en tu camino. Cuando llegues al vagón en que un **soldado te ataca entrando por la ventana**, sal por ésta y prosigue tu avance ***(45)***.

El resto de la misión es más de lo mismo. Recuerda **esquivar los semáforos** de las vías dejándote caer por los huecos entre vagones ***(46)*** y moviéndote arriba y abajo cuando éstos se te echen encima.

Finalmente, huye del helicóptero escondiéndote tras las cajas y dispárale con el **RPG** cuando llegues al último vagón. Gira la válvula para abrir la puerta de salida.

Tesoros

✪ ***44 - Estupa en Miniatura de Bronce:*** Ve hasta el final del tren y déjate caer dentro del último vagón. El tesoro está en el suelo.

✪ ***45 - Estatua de Yama y Búfalo:*** Escala hasta la parte alta del vagón en el que te atacó el tipo que saltó por la ventana.

✪ ***46 - Figuras de Bronce de Newari:*** Está en el interior del vagón en el que las señales de la vía acaban con dos soldados de un golpe. Para entrar en el vagón agárrate al borde y ve por la izquierda. Después déjate caer a la plataforma y pasa por la puerta.

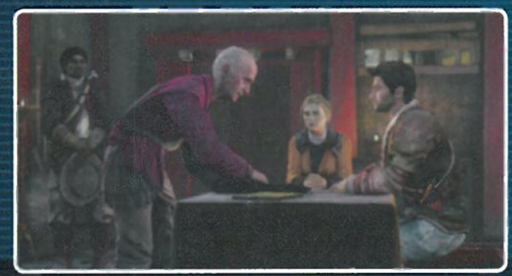
Capítulo 14: Visión en el túnel

Esta misión es similar a la anterior, aunque consta de varias partes diferentes. En la primera tienes que esquivar unos cuantas señales más, y estate atento porque son bastantes ***(47)***.

Avanza matando a todos los enemigos que se pongan delante y cuando pases el **vagón con los tres jeep** llegarás a otro con la puerta bloqueada


¿A que no sabías la cantidad de cosas que se pueden abrir con un Phurba? Más vale que te hagas con el tuyo cuanto antes en eBay.


Lazarevic demuestra que sin media cara llena de cicatrices no se puede ser el malo. Esto es así desde que el mundo es mundo.


Schafer también anduvo en sus tiempos mozos buscando la entrada secreta a Shambala. Él te contará más cosas útiles.


La cueva a la que accedes junto a Tenzin es un lugar inhóspito lleno de lobos, mucho frío y algún que otro fiambre.

(48). Escala las cajas que hay por allí para salir por el agujero del techo.
A continuación vendrá una nueva oleada de enemigos comandada por uno especialmente peligroso armado con una Gatling. Por suerte, está situado sobre unos troncos atados, así que dispara a esa especie de **hebillas metálicas** que los mantienen sujetos para hacerlo caer.

Tras esto vendrá a por ti otro helicóptero. Para derribarlo tendrás que avanzar un poco más y **ponerte a los mandos de una ametralladora** dispuesta sobre un vagón. Obviamente tienes que disparar al helicóptero, pero también deberás hacer lo mismo con **los misiles** que lanza contra ti, puesto que en cuanto te alcance unas cuantas veces acabarás muerto.

Finalmente tendrás que acabar con un enemigo más duro de lo normal. Puedes hacerlo o bien gastando mucha munición o bien acercándote y tumbándolo cuerpo a cuerpo. Estate atento porque te agarrará varias veces y tendrás que pulsar △ para soltarte. Finalmente pulsa repetidas veces ○ y lograrás tumbarlo del todo.

Tesoros

47 - Estatua de Bodhisattva Dorada: Tras el vagón cargado de carbón hay uno de color naranja. En su interior se encuentra este tesoro.

48 - Anillo de Silla de Montar Tibetana: Cuando pases el vagón con los tres jeep, adéntrate en el siguiente por su puerta trasera y recoge este tesoro del suelo.

Capítulo 15: Accidente de tren

Esto es lo que se llama un Deja Vu. Escala por el vagón accidentado tal y como lo hiciste al principio del juego. Al llegar arriba y ver la escena cinemática, acaba con el primer guardia de manera sigilosa y **quítale su arma y sus granadas**.

Ahora tienes que combatir contra montones de soldados que vendrán a por ti en varias oleadas. A estas alturas ya estás más que preparado para salir airoso, pero deberás tener especial cuidado con los últimos, equipados con escopetas y muy bien protegidos. No te acerques demasiado a ellos, pues sus armas no tienen mucho alcance, y liquídalos **a base de granadas**. No obstante, si consigues ponerte a una buena distancia siempre podrás darles su propia medicina con una recortada. ***(49, 50 y 51)***.

Cuando la zona esté tranquila ve hacia la explosión y escala por las rocas de la izquierda.

Tesoros

49 - Cuchillo Tibetano: La ubicación de los tres tesoros de este capítulo es algo difícil de describir. El primero de ellos está junto al barranco por el que cayó el tren, cerca del borde, más o menos.

50 - Rueda de Plegarias Tibetana: En un extremo de la zona a la que llegas tras el accidente. Junto a unas cajas de madera.

51 - Jarrón de Plata Tibetano: Está en la pared de uno de los vagones del tren. Concretamente, en la de uno que tiene las cortinas rotas ondeando, cerca del fuego provocado por la explosión.

Capítulo 16: ¿Dónde estoy?

Este es un capítulo de paso. Simplemente dedícate a **seguir a tu anfitrión** en el pueblo, a disfrutar de las vistas y de un paseíto rural y a coger los tres tesoros que hay por la zona ***(52, 53 y 54)***.

Tesoros

52 - Thokcha de Cabeza de Ram: Nada más salir de la cabaña gira a la derecha y lo encontrarás tirado en el suelo, cerca del yak.

53 - Estatua de Buda de bronce: A la derecha de los chavales que juegan al fútbol hay una escalerilla azul de madera. Sube por ella y encontrarás el tesoro.

54 - Campana Tibetana: Junto al árbol que hay a la izquierda de la casa a la cual te lleva tu anfitrión.

Capítulo 17: Montañismo

Sigue a Tenzin hasta el interior de la cueva, balancéate por la cuerda y después baja por la escalerilla que él mismo colocará ***(55)***. Avanza hasta ver una escena en la que unos **lobos** parecen quererte como merienda. Escala por la pared y utiliza la cuerda de Tenzin para ir al otro lado ***(56)***.

Sigue por el único camino posible y cruza el agujero utilizando la cuerda de la pared. En el otro lado verás una nueva escena con más lobos hambrientos. Pide ayuda de Tenzin para **subir por la escalerilla rota** y al llegar arriba avanza agarrándote a las piedras de la pared. A continuación trepa por las cuerdas de la pared ***(57)***.

Prosigue por las escasas plataformas que hay y las rocas de la pared hasta volver a encontrarte con Tenzin. Ayúdale a cruzar el abismo.

Ahora verás una especie de monstruo que anda al acecho, y después llegarás a una zona completamente helada. Prosigue hasta que una enorme roca **bloquee el camino** de regreso y te obligue a avanzar hasta una casacada ***(58)***. Trepa por las rocas de su izquierda ***(59)*** y, tras coger la pistola del cadáver que hay por allí y disparar a los témpanos de hielo que bloquean el paso, te reencontrarás con **Tenzin**, sólo que ahora le verás en una situación excesivamente delicada.

CONSEJO: En el combate contra el helicóptero no le dispares sólo a él. También tendrás que acabar con los misiles que lanza antes de que lleguen.



No hace falta que te digamos que estos monstruos no son nada cariñosos. Ni se te ocurra acercarte a algo tan feo y peludo.



«Si bebes no conduzcas». Sin embargo algunos no hacen ningún caso, y este conductor ha confundido un barranco con la N-VI.

Dispara al monstruo para que deje en paz a Tenzin y sigue impactándole. Cuando se te acerque y te coja pulsa los **botones indicados en pantalla** o continúa con los balazos hasta que te suelte. Tras varios ataques, Tenzin te ayudará y él saldrá huyendo.

Ayuda a Tenzin a subir a la cornisa junto a los témpanos que rompiste anteriormente. Síguele hasta que veas una caja, justo al lado de donde encuentras más munición para tu pistola. **Dispara a la caja** y balancéate con la cuerda que se ve **(60)**.

Tesoros

55 - *Hoja Ritual tibetana:* Nada más bajar por la escalera de cuerda que extiende Tenzin examina la zona. Junto al borde está el tesoro.

56 - *Cabeza de Deidad de Arcilla:* Tras la escena de los lobos, Tenzin dispondrá otra cuerda para llegar al otro lado. En vez de eso, tú utilízala para balancearte hacia la derecha y llegar así a una cornisa que alberga el segundo tesoro del capítulo.

57 - *Estatua de Chenrezig de Bronce:* Al llegar a la zona en la que hay varias cuerdas para subir, ve a la izquierda antes de trepar por ellas. Lo encontrarás en el suelo.

58 - *Tambor de Calavera:* Después de que se bloquee el camino a tu espalda, sigue caminando hasta la cascada. Por un pequeño camino hacia la derecha está el tesoro.

59 - *Caja de Agujas de Plata:* Cuando veas una escalera de cuerda echa un vistazo por el suelo a la izquierda antes de saltar hacia ella y caer junto al cadáver con la pistola.

60 - *Ornamento de Estupa de Bronce:* Antes de utilizar la cuerda que has hecho aparecer al destruir la caja ve hacia tu izquierda. Encontrarás un pequeño camino que lleva hasta una plataforma. Salta sobre ella y coge el tesoro.

Capítulo 18: Corazón de hielo

Nada más entrar sitúate sobre el interruptor de la izquierda y pide a Tenzin que haga lo propio sobre el de la derecha. Esto desbloqueará un nuevo camino por el que podrás ascender. Al llegar arriba **salta sobre la palanca**, la cual hará salir de la pared unas cuantas estatuas. Escala por ellas rápidamente, pues al poco tiempo volverán a su posición original, y agárrate a la cornisa superior. **Ve hacia la derecha por los hierros** y desciende por las rocas de la pared.

Cuando veas los cilindros que cuelgan del techo ataja por la escalera de la derecha y activa el interruptor que los hará descender. Avanza agarrado a ellos **(61)**.

Ahora estás en una zona llena de trampas y engranajes varios. El camino es bastante obvio, simplemente necesitarás habilidad para superarlo. Recuerda que **puedes agarrarte a las ruedas dentadas** y que siempre hay piedras en la pared por las que puedes escalar. Finalmente balancéate por la cuerda **(62)** que cuelga del techo y llegarás a una plataforma que, cómo no, se romperá en cuanto te agarres a ella.

Ve ahora por las ruedas que giran horizontalmente ***(63)*** y agárrate a la que lo hace verticalmente. Desde allí encarámate a la cornisa de al lado y **pasa sobre la rueda** para llegar hasta un interruptor que servirá para bajar los puentes, pero como aquí nada sale nunca bien, el puente se romperá como siempre.

Para cruzar baja por la escalera de mano que hay allí mismo y ve por el único camino posible, haciendo las típicas acrobacias a las que ya estás acostumbrado. Cuando llegues al final del camino escala por la rueda dentada y pasa a la rueda de al lado ***(64)***. Desde allí salta y agárrate al saliente nevado ***(65)***.

Baja las escaleras y volverás a ver a Tenzin. Para llegar hasta donde está él ve por las escaleras de tu derecha y ve **saltando de columna en columna**. Finalmente verás una bonita secuencia cinemática y llegarás ante una estatua enorme ***(66)***.

Tras ésta verás otra secuencia más y los monstruos volverán a por ti. Sube por las escaleras y acciona el interruptor para que baje la plataforma que te permitirá salir. Mientras baja tendrás que **aguantar los ataques de los monstruos** huyendo de ellos y disparando. Cuando por fin te subas recibirás un último ataque que deberás solventar a tiros.

¿Quién ríe ahora?

Durante la gran aventura que supone Uncharted 2 te las tendrás que ver con varios enemigos ansiosos de darte plomo desde sus ametralladoras. Lo más importante que debes recordar es no intentar acabar con ellos desde el frente, pues la cobertura proporcionada por su arma los convierte en un blanco muy difícil. La idea es flanquear a tu enemigo para atacarle cuerpo a cuerpo y robarle el «juguete». Ten presente que siempre hay un camino.

Tesoros

61 - *Thokta de Mandala:* En lo alto del tercer cilindro. Lo puedes coger mientras estás girando agarrado a él.

62 - *Lámpara de Aceite de Dipa:* Mientras estás agarrado a la cuerda balancéate hacia el muro roto de la derecha y cógelo al vuelo.

63 - *Mechero Tibetano de Flynn:* Nada más recoger el tesoro anterior y después de que se rompa



¿Adivináis qué está pensando Drake en este momento? En efecto: «Ya no aguanto este frío. Me cambio a Gas Natural. La, la, la».



Uncharted 2 es tan completo que incluso hay tiempo para el fútbol. Drake demuestra que podría jugar en algún club tibetano.






Sea como sea, Drake siempre encuentra a alguien que le salve. En esta ocasión ha sido Elena quien le ha sacado de un asedio.



Cuando veas un carro, piensa siempre que está allí por algo. Todos ellos se pueden empujar y usar como cobertura.

el suelo, súbete a la rueda que gira horizontalmente. En uno de sus bordes está el tesoro, así que tendrás que engancharte al borde e ir moviéndote lateralmente para poder encontrarlo.

64 - Dorje de Bronce: Al escalar por la rueda dentada tienes que pasar a la otra rueda de al lado. No obstante, si antes de hacer eso te vas por las vigas de la derecha, llegarás hasta este tesoro.

65 - Hacha Ceremonial Tibetana: Una vez hayas saltado al borde nevado desde la rueda dentada verás una estatua a la derecha. El tesoro está en su ojo derecho. Dispárale para que caiga.

66 - Thokcha con Trigrama: Apunta con tu pistola a la frente de esta gran estatua.

Capítulo 19: Bajo asedio

Otra fase de tiroteos, así que ya sabes lo que hay que hacer. El camino que debes seguir es **siempre el que te indique Tenzin**. Tú simplemente dedícate a seguirlo y a limpiar la aldea de enemigos.

Algo importante que debes tener en cuenta es que a la primera ametralladora hay que flanquearla subiendo por la escalerilla de la izquierda ***(67, 68 y 69)***.

Tesoros

67 - Abalorio de Calavera de Ámbar: En el tejado del edificio que hay enfrente de la torreta, donde está el RPG, lo encontrarás.

68 - Gau Antiguo: Tras subir por la escalera con Tenzin y llegar a una nueva zona llena de enemigos echa un vistazo junto al árbol que tienes detrás. Podrás ver el tesoro tirado en el suelo.

69 - Thokcha con Campana: En la torre de defensa azul y roja que hay por la última zona, donde te atacan enemigos con escopetas y equipos antidisturbios.

Capítulo 20: El gato y el ratón

Escóndete de los disparos del tanque y sigue a Tenzin hasta una casa por cuya ventana tendrás que salir. Sigue recto matando soldados y liquida al francotirador del tejado ***(70)***.

Sigue avanzando eliminando a todos los enemigos que se pongan delante y huye a toda velocidad del tanque. Llegará un momento en que éste **romperá una pared** y se quedará atrancado, dándote así tiempo para salir corriendo por un camino a tu derecha ***(71)***. Continúa corriendo y burlando siempre al tanque metiéndote por todas las callejuelas a las que él no pueda acceder. Avanza después **por el borde la montaña** y pasa por el estrecho sendero despacio y pegado a la pared. En cierto momento verás que el tanque se asoma para intentar aplastarte, pero tú no te preocupes y sigue avanzando ***(72)***.

Finalmente llega la hora de destruir el tanque. Para ello deberás dispararle varias veces con un **RPG-7**. Los tejados están plagados de soldados que portan uno y que en principio utilizarán contra ti. Cúbrete bien de sus disparos y mátalos para que lo suelten. El tanque no va a explotar de un disparo, que desgraciadamente es lo que tiene cada RPG-7. Así pues en cuanto dispares uno **tendrás que ir a buscar otro**. Para saber dónde hallarlos simplemente recuerda dónde has matado a cada uno de los enemigos que lo llevaba y dirígete hacia ese punto **(73)**. Tras pasar por el último tejado deslízate con la tirolina y llegarás a una casa con más RPG-7 y, lo más importante, mucha munición. Desde allí podrás destruir el acorazado.

Tesoros

70 - Grabado en Cuerno de Yak: En la zona en que te dispara un francotirador desde el tejado. Está tirado en el suelo, a la derecha.

71 - Estatua de Tsongkhapa de Bronce: Cuando el tanque rompa la pared corre por el único camino posible. A la izquierda, en un recoveco está el tesoro.

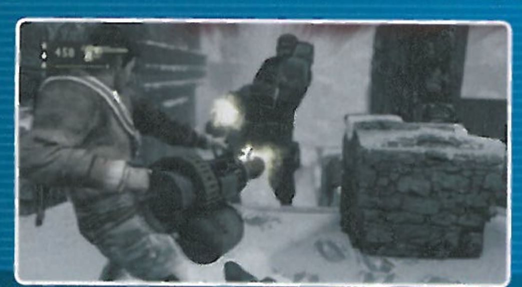
72 - Trompeta Tibetana: Después de que el tanque intente aplastarte, mientras caminas por el borde de la montaña, verás un par de banderas ondeando al viento. Antes de saltar hacia donde se encuentran éstas echa un vistazo a la zona inferior.

73 - Estatua de Tara Dorada: Después de disparar el segundo RPG trepa y sube al tejado de al lado. Después salta al de enfrente y déjate caer por la trampilla abierta que te llevará hasta este tesoro.

Capítulo 21: Convoy

Si has visto alguna vez cualquiera de las películas de Indiana Jones ya sabrás de qué va esto. Drake comienza el capítulo agarrado a un coche. El objetivo es simple y llanamente **sobrevivir**. Para ello deberás acabar con tantos enemigos como te sea posible y saltar de un coche a otro cuando aquél sobre el que te encuentres esté a punto de explotar, cosa que notarás por la cantidad de **fuego** que expedirá el motor. Normalmente el juego es benévolo y siempre tendrás un vehículo disponible al que saltar, por eso es conveniente que estés siempre atento a ambos lados y al frente para

CONSEJO: Siempre que veas que el tanque te está impactando quiere decir que vas por el camino equivocado. Trata siempre de evitar que te vea.



He aquí un duelo de vaqueros con Gatling en vez de pistolas. Tú no nos hagas caso y ni se te ocurra hacer algo como esto.



La entrada a Shambala es muy vieja y pesada. ¿Pensabas acaso que abrirla no iba a requerir sudor y mucha sangre?



Aunque haya problemas, cualquier momento es bueno para mirar unas posaderas. Ya se sabe: «Entre tiroteo y tiroteo, cachondeo».



Por ley de Murphy un puente de madera siempre se rompe. La pregunta está clara: ¿para qué narices los construyen?

que veas dónde está el siguiente punto de salto.

Finalmente **accede al coche con la ametralladora**, acaba con el tipo que la controla y utilízala para proteger el camión de Elena. La mayoría de los coches sólamente aguantarán un disparo. Sin embargo para acabar con los camiones serán necesario unos cuantos más.

Capítulo 22: El monasterio

Escala por las piedras de la pared y acaba con los primeros soldados de manera sigilosa para quitarles las armas y despachar los demás a tiro limpio ***(74)***. Ahora te espera un tiroteo bastante complicado, así que no olvides utilizar bien las granadas y **disparar a los bidones explosivos** que encuentres. En cuanto veas la torreta disparándote sitúate detrás del carro y empújalo de manera que puedas avanzar a cubierto. Al hacer esto te dispararán desde todas las direcciones. Baja al **pequeño espacio que hay a tu izquierda**, desde el cual podrás cubrirte mejor. Para acabar con el de la torreta acércate por su izquierda desde donde estás ***(75 y 76)***.

Abre la puerta del fondo con ayuda de Elena y una vez en el otro lado, cruza el puente roto descendiendo por los ladrillos rojos de la pared. Al llegar al otro lado ayuda a Elena a saltar y entre los dos **empujad la estatua** para poder encaramarte al hueco. Después camina cuidadosamente por los tablones y sube por la cuerda.

Al llegar arriba salta sobre el puente en ruinas ***(77)*** y avanza hasta la puerta bloqueada. Como es habitual te tocará buscar otro camino. **Salta hacia la columna con ladrillos rojos** de tu derecha y ve por ahí. Agárrate a los salientes de la casa y asciende ***(78)***. Mata a todos los enemigos desde arriba y cuélate.

Otro tiroteo más. Limpia primero el granero de enemigos y camina por su piso superior hasta que un soldado con un RPG-7 destruya la pared. Escóndete tras las cajas para **coger el Rifle Dragón** y acabar con él, con el francotirador, con el antidisturbios y con todos los que queden ***(79 y 80)***.

A continuación te apuntarán varios francotiradores desde diversas posiciones. Como se encuentran muy alejados necesitarás un rifle tú también. Para coger uno **sube hasta lo alto** de este edificio por las escalerillas y por los ladrillos del exterior. Una vez arriba mátalos a todos y acaba con los que vienen cruzando por los tablones.

Avanza por el puente de madera que, como siempre te sale todo mal, **se romperá en mil pedazos** y tendrás que escalar por las escasas tablas que quedan. Sigue avanzando agarrándote a lo que puedas y finalmente te colarás por la ventana de una casa en ruinas. Acaba con todos los enemigos que hay dentro. **(81)**. Sal por la puerta para terminar por fin con este capítulo.

Matar a lo Batman



A veces las coberturas no son suficientes. Cuando eso te ocurra y haya algún borde cercano siempre te queda una muy buena opción: ocultarse a lo Batman. Como ves en esta imagen, la posición de la cámara nos permite ver a nuestro enemigo con toda claridad, pero en cambio él no advertirá nuestra presencia. Además, como Drake es un fenómeno, puede incluso disparar desde posiciones como ésta y matar unos cuantos soldados sin problemas.

Tesoros

74 - Pendiente de Plata Tibetano: Sobre la doble puerta cerrada que hay a la izquierda de la zona donde matas a los primeros enemigos.

75 - Sello Oficial de Plata: A la derecha de la torreta hay un muro destruido. Súbete a lo que queda de él y agárrate a los tablones rojos de su parte posterior para coger el tesoro.

76 - Corona Ritual: Tras despejar la zona regresa sobre tus pasos hacia la plataforma con un barril ardiendo, a la izquierda de la puerta roja. Descuélgate por el borde y baja cuidadosamente para agarrarte a una barra metálica donde se encuentra este tesoro.

77 - Recipiente de Ofrendas Plateado: Tras saltar el puente descuélgate por el lado derecho de la pequeña plataforma en ruinas que hay bajo el borde en el que estás. Desplázate a la derecha y encontrarás el tesoro.

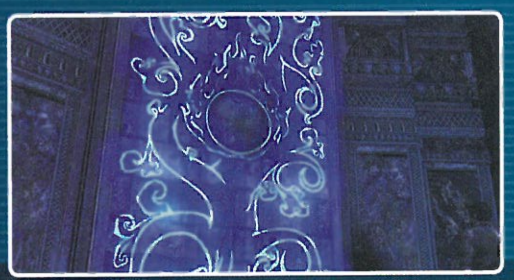
78 - Anillo de Turquesa Tibetano: Agárrate a los ladrillos sueltos pero en vez de ascender por ellos salta hacia el tejado de madera de la izquierda. Descuélgate para llegar al suelo y mira hacia arriba. Dispara para que el tesoro caiga.

79 - Gurra de Madera Tallada: Tras cruzar el puente infestado de enemigos -pero antes de entrar en el edificio en el que estaba el soldado del lanzacohetes- desciende por los ladrillos blancos de la derecha.

80 - Cascabel de Tigre de Bronce: Cuando hayas matado a todos los enemigos de esta zona ve hasta el fondo. A la izquierda te encontrarás con un puente de madera roto. Para cruzarlo tendrás que apurar muchísimo el salto, de modo que es posible que tengas que intentarlo varias veces hasta conseguirlo. Después baja los dos tramos de escalerilla y una vez abajo mira hacia la esquina superior izquierda del




Todos esos muertos del suelo no son fruto de un enfrentamiento. Como sabes, la crisis es global y también ha llegado a El Tibet.


Di «amigo» y entra. La entrada a Shambala recuerda bastante a la puerta de Moria. Que no te vean los herederos de Tolkien.

lugar en el que estás. Allí colgado está el tesoro.

✪ ***81 - León de Bronce Antiguo:*** Tras matar a todos los enemigos en la casa en ruinas ve al fondo a la derecha y escala por un mueble de color rojo. Engánchate a la cornisa y dispara al tesoro, que está a tu derecha, sobre una ventana.

Capítulo 23: Reencuentro

El capítulo comienza con un tiroteo. Cúbrete bien para acabar con todos los enemigos y **sube hasta lo alto de la casa** hasta ver una escena. Tras ella avanza y balancéate con la cuerda que cuelga del techo para llegar al otro lado ***(82)***.

Avanza y trepa por los ladrillos cuando se acaba el camino. Llegarás hasta una nueva zona plagada de enemigos que están disparándole a unos monstruos como los del capítulo 18. Acaba con los que puedas de manera sigilosa y luego **recoge el lanzagranadas** para despachar a los soldados mejor equipados, que vendrán al final todos juntos. Finalmente sube por las escaleras del fondo y abre la puerta ***(83)***.

Cruza el agujero de un salto. Ahora te esperan un par de soldados equipados con un GAU. **Utiliza las granadas** para acabar con ellos y quítales su arma para dar buena cuenta de los demás. Cuando hayas matado a todos los enemigos sube por la escalerilla verde de tu derecha ***(84)*** y avanza hasta meterte por la ventana del fondo ***(85)***. El camino hasta la torre es obvio, sólo tienes que seguir tu instinto, como siempre, para escalar ***(86 y 87)***. Al llegar, una escena mostrará cómo Drake le quita la daga a Chloe.

Ahora tienes que resolver un puzzle. Para encontrar la solución tienes que abrir el diario y examinar bien todas sus páginas en busca de los cuatro animales que aparecen en los grabados de cada una de las paredes. En la página anterior a estos seres tienes dibujadas las cuatro piezas del puzzle junto al nombre de un elemento. Simplemente **mira a qué elemento pertenece cada uno de los monstruos** para saber dónde colocar cada pieza. Por si aún tienes problemas, la solución es: la caja en el Tigre, la esfera en el Dragón, la media esfera en el Tigre y el cono en el Monstruo con alas.

Una vez lo hayas resuelto aparecerán unos símbolos en las paredes. Vuelve a abrir el diario, pues en una de las páginas los tienes dibujados. Sólo tienes que **mirar el color de cada símbolo** y ver con cual de las piezas anteriores se corresponde. Acércate a ellos y gíralos para disponer el símbolo adecuado.

Finalmente acércate a la columna que aparece en el medio de la sala para que Drake inserte la daga y abra una nueva ventana. Justo bajo ésta hay unos ladrillos rojos por los que puedes escalar y salir de la estancia.

Una vez fuera llega hasta el otro lado con la tirolina, salta el agujero y después cruza también la escalera rota de un salto ***(88)***. Avanza hasta ver otro buen montón de enemigos que buscan la entrada secreta a Shambala. Acaba con los primeros y ve acercándote poco a poco a la torreta **por su izquierda**. Cuando consigas matar a su dueño podrás utilizarla para dejar la zona limpia.

Finalmente ve al **círculo rojo** del centro del escenario. Drake utilizará el Phurba en la cerradura y un nuevo mecanismo ascenderá. Hazlo girar con ayuda de Elena para revelar por fin la entrada secreta ***(89)***.

Desciende por la tirolina y luego por la escalerilla para acabar con otro tropel de enemigos ***(90)***. Trepa por las cuerdas que los soldados dejaron en la pared y llegarás hasta la entrada de Shambala.

... Y otro puzzle

Los puzzles de Uncharted 2 se resuelven consultando las notas del diario con el botón SELECT. Éste en concreto se basa en una relación entre los elementos tierra, agua, aire fuego con las criaturas que aparecen en los relieves. Busca a esos monstruos en tu diario y verás que debajo tienen escrito el nombre de un elemento. Después ve a la página anterior y comprueba qué elemento representa cada una de las cuatro piezas que hay en la sala.

Tesoros

✪ ***82 - Jarrón Ritual Tibetano:*** Tras la escena prosigue y balancéate en la cuerda. En el pilar de la izquierda se encuentra el tesoro.

✪ ***83 - Cuerno de Caracola Tibetano:*** Tras acabar con todos los enemigos de esta zona sube por las escaleras del fondo y gira dos veces a la izquierda. Salta al tejado que tienes enfrente y ahí lo encontrarás.

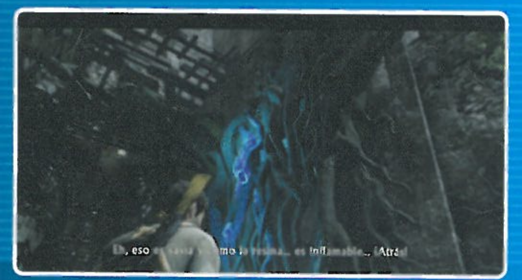
✪ ***84 - Lámpara de Aceite de Bronce:*** Sube por la escalerilla verde y salta a la terraza contigua. Junto a la cara posterior de columna de tu izquierda, en el techo, está el tesoro. Dispara para hacerlo caer.

✪ ***85 - Guarda de Espada Antigua:*** En la sala llena de escombros a la que entras por la ventana verde. Está pegado en el techo. Como siempre, métele un buen balazo para que caiga al suelo y puedas recogerlo.

✪ ***86 - Pendiente de Coral Tibetano:*** Antes de engancharte a los hierros rojos por los que debes avanzar colgado, explora los alrededores. Si te



Para pasar por un sitio tan pequeño hay que cuidar la línea. Por eso mismo nosotros somos redactores y no espeleólogos.



La resina azul no es en realidad otra cosa que savia de árbol. Si le disparas la harás explotar y podrás seguir avanzando.

enganchas al borde en el que estás y te dejas caer, llegarás a una cornisa derruida. Mira hacia la esquina del techo a tu izquierda y dispara para hacer caer el tesoro.

✪ ***87 - Gau Cuadrado Tibetano:*** Tras escalar unos muebles de madera descuélgate por la parte izquierda del tejado sobre el que estás y muévete hacia la derecha para acercarte hasta la pequeña estatua que verás. Allí está el tesoro esperándote.

✪ ***88 - Ornamento de Hueso Tallado:*** Salta hasta el otro lado de la escalera rota y date la vuelta. Mira hacia el techo, pues dentro de un farol está el tesoro.

✪ ***89 - Ornamento para el Pelo Tibetano:*** Junto a la esfera roja del suelo en la que Drake inserta el Phurba hay una estatua sin cabeza. Encima de ella está el tesoro. Dispárale para que caiga sobre su cuello y escala dicha estatua por su parte posterior para llegar hasta él.

✪ ***90 - Abalorios de Mala Titano:*** En una esquina de la zona, lo encontrarás tirado en el suelo.

Capítulo 24: El camino a Shambala

Fíjate en que no todos los Phurba de las paredes están en la misma dirección. Debes **girarlos** para que todos apunten hacia abajo **(91)**. Tras esto examina el orbe del centro.

Ahora estás con tu antiguo «amigo» Flynn. Avanza saltando sobre el agujero **(92)** y salta de nuevo para agarrarte a las piedras en la pared del fondo. Muévete a la derecha y **ayuda a Flynn a subir** para que te lance una roca con la que puedas llegar hasta él. Salta el siguiente agujero y empujad entre los dos la piedra que bloquea el paso.

Descuélgate por la cornisa y ve hacia la derecha pasando cuidadosamente por el borde. Finalmente **empujad el carro**, prosigue agarrándote a las estatuas con forma de calavera y salta a la plataforma de enfrente. Ya estás casi junto a la escalera que lleva a Shambala. Tendrás que llegar hasta ellas **por la plataforma de la derecha**, pues con un salto desde el frente es imposible alcanzarlas ***(93)***.

Para acabar hay que resolver un nuevo puzzle. Abre tu diario y en la última página podrás ver el orden en que tienen que estar los símbolos para abrir la puerta. Sólo tienes que **girar los cilindros** de arriba para que éstos queden como es debido. Cuando hayas hecho esto aparecerá otro nuevo mecanismo que tendrás que accionar con la ayuda de Flynn. Para acabar el capítulo os atacarán más monstruos. Aguanta con la pistola hasta que Lazarevic «os salve».

Tesoros

✪ ***91 - Garuda de Bronce:*** Nada más empezar el capítulo. En la sala con el orbe, echa un vistazo a la pared de la derecha. El tesoro está en lo alto.

✪ ***92 - Incensario de Sapo:*** Tras saltar el primer agujero echa un vistazo a tu izquierda.

✪ ***93 - Colgante de Ocho Emblemas:*** Antes de subir por las escaleras salta hacia la plataforma de la izquierda. Allí en el suelo encontrarás el último tesoro de este capítulo.

Capítulo 25: Paraíso quebrado

El capítulo empieza con todos los indígenas disparando contra ti. Corre hacia delante todo lo rápido que puedas evitando que te impacten. Cuando llegues a la plataforma destruida **coge el arma del suelo** y mata a los enemigos que estén en ella. Tras el choque avanza hacia la derecha hasta tu primer encuentro con los indígenas. Matarlos es bastante difícil porque son muy resistentes y veloces. Tú preocúpate de **esquivar sus golpes** y dispararles todo lo que puedas. Cuando mates al primero utiliza su ballesta ***(94)***. Por cierto, en el escenario hay granadas. Búscalas, pues te facilitarán bastante el trabajo.

Tras esto vuelve al punto por el que entraste y **trepa por las columnas**. De ahí salta a la terraza, luego a la cornisa de enfrente y avanza agarrándote a todo lo que puedas hasta salir por la grieta en la pared de la que vino el último indígena. Al otro lado hay una acumulación de savia bloqueando el camino. **Dispárala** para que desaparezca ***(95)***.

Al llegar a la siguiente zona escala por los ladrillos y pasa por la cuerda para engancharte a la **barra amarilla** de lo alto. Desde allí dispara a la savia de la ventana y entra por ella. Al estar en tan privilegiada posición podrás destruir la savia que bloquea la puerta de salida.

Así llegarás hasta una nueva área plagada de enemigos. Acaba con todos y asegúrate de tener muchas granadas para poder abatir a los dos indígenas que vendrán después. Si ves que te causan muchos problemas puedes **coger una de las Gatling** del suelo para asegurarte de que reciben lo suyo ***(96)***. Después sigue a las chicas hasta la puerta bloqueada y escala por los ladrillos del muro izquierdo para engancharte a la cadena y hacer de contrapeso.

Salta sin miedo **hacia el caudal del río** y comienza a matar enemigos con todos los consejos que te hemos ido dando a lo largo de la guía ***(97)***. Cuando acabes trepa por los ladrillos del final y déjate caer por el agujero hasta ver un carro. Mata a otra tanda

CONSEJO: En el combate contra el indígena de la onda preocúpate de que no te alcance, pues causa mucho daño. Rueda por el suelo para evitarlo.



Nuevamente, Drake tendrá que utilizar el fuego para revelar otro secreto más. Ya falta poco para llegar a nuestro destino.

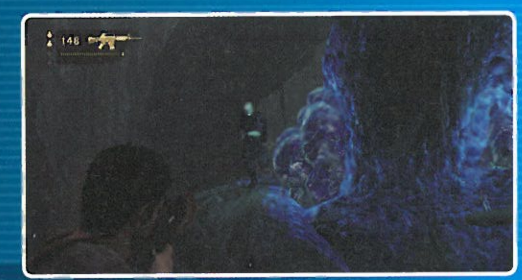


Al final los monstruos no eran más que indígenas con cara de vampiro. En cualquier caso, igual de peligrosos y feos.





Por fin, la piedra Cintamani. De todas formas las cosas nunca son lo que parecen. ¿Se tratará realmente de una piedra?



Atrae a Lazarevic a la savia azul y dispara para que le explote al lado. Tras hacerlo varias veces completarás el juego.

de enemigos y empuja el carro con ayuda de Elena para subir ***(98)***.

Finalmente llegarás al templo donde aguarda Lazarevic. Al entrar observarás a sus hombres luchando contra los indígenas. **Espera pacientemente** a que entre ellos causen unas cuantas bajas y después encárgate tú de rematar a los que falten. Recuerda que las ballestas que recojas del suelo pueden hacer mucho daño a los indígenas ***(99)***.

Al acabar sal por la puerta del fondo y sube por las escaleras ***(100 y 101)***. Tras la escena Elena estará gravemente herida y tú tendrás que **despejar el camino** para que Chloe pueda sacarla. Lo más importante es que tengas en cuenta una cosa: los francotiradores siempre deben ser los primeros en morir.

Tesoros

94 - Thokcha Phurba: En la zona donde te atacan los primeros indígenas mira hacia arriba. Una de las estatuas tiene el tesoro. Dispara para hacerlo caer y trepa por las ruinas cercanas.

Los indígenas



Los enemigos más duros del juego son sin duda estos habitantes de Shambala. Su dificultad radica principalmente en su resistencia y en su velocidad. Están constantemente moviéndose de un sitio a otro con agilidad felina y aguantan muchísimos disparos. Lo mejor para acabar con ellos son armas potentes, como las granadas. Recuerda también que en cuanto mates a uno les podrás arrebatar sus ballestas, que son muy útiles contra sus paisanos.

95 - Cabeza de Yamantaka de Arcilla: Tras destruir la primera acumulación de savia azul hay un pasillo con unas escaleras. En él está el tesoro.

96 - Cabeza de Estatua de Pan de Oro: Tras despejar la zona en la que te atacan montones de enemigos y un par de indígenas, vuelve hasta el extremo opuesto. En una cornisa derruida, en el suelo, está el tesoro.

97 - Thokcha con Fíbula: Sube a un lugar elevado y dispara al tesoro, que está encima de la última plataforma de la izquierda.

98 - Extraña Máscara de Bronce: Tras empujar el carro y subir por él, ve hacia el balcón de la derecha. Allí, en el suelo, está.

99 - Thokcha de Joya Mani: Cuando hayas matado a todos los enemigos echa un vistazo a la gran antorcha del centro de la sala. Una de las estatuas sujeta este tesoro.

100 - Máscara de Vajprani de Madera: Al salir de la sala donde tuviste tu último gran combate sube por la escalera de la izquierda. Verás el tesoro en la boca de una de las estatuas de la pared.

101 - Cabeza de Estatua de Bronce: Este tesoro sólo aparece si has cogido los cien cuya ubicación te hemos ido detallando a lo largo de esta guía. En caso de que así sea es muy fácil de encontrar, ya que está en el piso al que llegas al subir las escaleras. Junto a una de las antorchas azules.

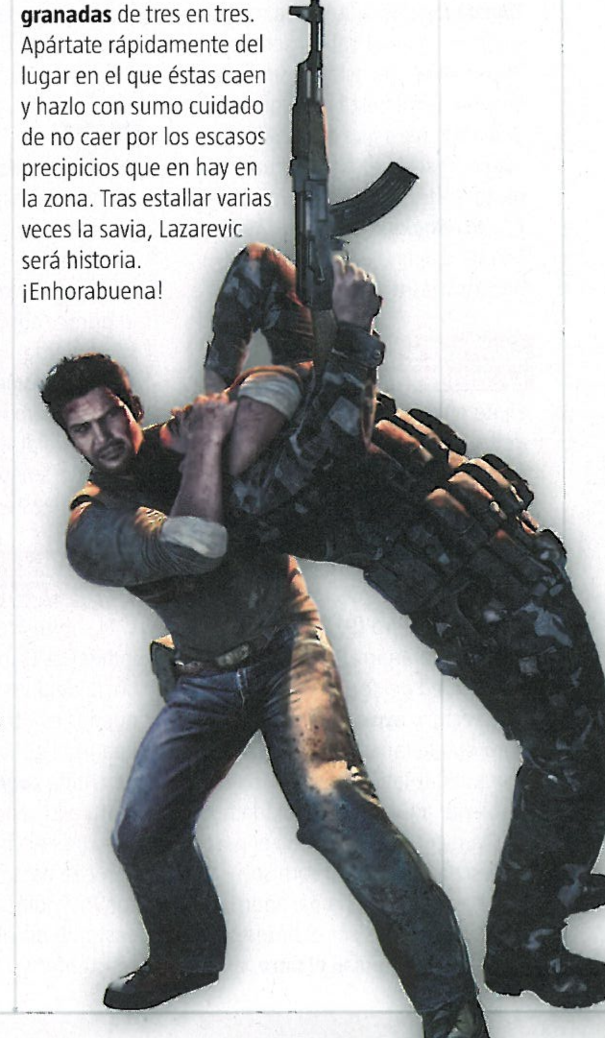
Capítulo 26: El árbol de la vida

Desciende por los escalones que tienes ante ti y finalmente te verás las caras con un **Lazarevic mucho más fuerte de lo normal** tras su ingesta de la savia que produce el árbol de la vida. Para acabar con él, lógicamente, tienes que hacerle daño. ¿Y qué es lo que le hace daño? Pues las balas normales, la verdad, es que muy poquito. Las granadas, por contra, sí que le duelen, pero lo que de verdad le hace polvo son las explosiones causadas por la resina acumulada.

Así pues lo que debes hacer es huir de él y aprovechar las ocasiones en las que se acerque demasiado a la savia azul para de un disparo **hacer que le estalle al lado**.

Por lo general, el lugar en el que más veces cae en el anzuelo es sobre el tronco caído que hace las veces de puente, de modo que sería buena idea **huir en círculos** y atraerlo hacia allí constantemente.

Cuando le hayas causado basante daño, Lazarevic se enfadará y comenzará a lanzarte **granadas** de tres en tres. Apártate rápidamente del lugar en el que éstas caen y hazlo con sumo cuidado de no caer por los escasos precipicios que en hay en la zona. Tras estallar varias veces la savia, Lazarevic será historia. ¡Enhorabuena!





¡PARTICIPA!

Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 5 ediciones especiales de Tekken 6 para PS3. Si quieres optar a uno de los 5 exclusivos packs de Juego + Arcade Stick + Libro de arte, envía un SMS con la respuesta más original y divertida antes del 14 de diciembre de 2009.



PODRÁS GANAR...



5 EDICIONES ESPECIALES

- *Juego Tekken 6*
- *Arcade Stick inalámbrico de Hori*
- *Libro de Arte de 100 páginas*

¿Qué nombre le pondrías a un luchador nuevo de Tekken?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!










¿Cómo participar? Por SMS al 25575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 25575 poniendo la palabra tekkenps espacio + nombre. Por ejemplo, si quieres enviar como nombre ramonazo, deberías mandar al número 25575 el siguiente mensaje: tekkenps ramonazo Coste del SMS 1,392 € (impuestos incluidos). Válido para todos los operadores. Servicio prestado por Buongiorno Myalert S.A. Teléfono de atención al cliente: 902 01 01 50. www.blinkogold.es. Concurso válido del 16 de noviembre al 14 de diciembre de 2009. Fallo del jurado el 15 de diciembre de 2009. Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com. Concurso organizado por: Namco Bandai y PlayStation Revista Oficial.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**



Fotomatón

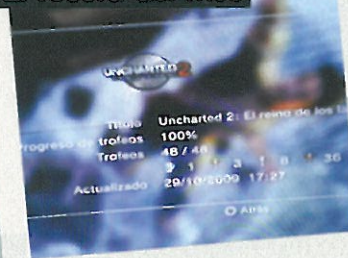


Rubén Herrero se adelanta a todos nosotros y nos muestra el trofeo platino conseguido en Tekken 6. Ahora, a demostrar tu experiencia On-line.



Francesc García y su «churri» -como dice él- celebran su particular Halloween. Él va disfrazado de Leon S. Kennedy y ella de Yuki de Vampire Knight.

El récord del mes



Al azar, hemos elegido el récord de Martín Colella, ya que este mes teníamos el buzón lleno de «Platinos» en Uncharted 2.

¡Sed más críticos!

JOSÉ LUIS BUENO. VÍA E-MAIL.

Soy jugador y asiduo lector de revistas de videojuegos desde hace 15 años y he ido pasando por varias publicaciones hasta ser fiel a la vuestra desde hace un par de años. En todas ellas he echado siempre en falta un mayor componente crítico a la hora de analizar los lanzamientos de nuevos juegos.

Me explico con algún ejemplo. 4 horas jugando a *Assassin's Creed* me bastaron para conocer todas sus virtudes... y todos sus defectos. Sin embargo, apenas vi dichos defectos -que casi todo el mundo comprobó- reflejados en ninguna crítica en el momento del lanzamiento. Lo mismo me ocurrió con otros juegos como *PES 2008*, *MGS4*, el primer *Killzone*, *Resident Evil 5*, el primer *Uncharted*, el nuevo *FIFA*... juegos indudablemente buenos, pero con serios puntos negros. A veces he llegado a pensar que me he comprado una versión distinta al resto del mundo o que soy muy exigente.

Hasta ahora lo que he comentado podría parecer una mera opinión personal sobre determinados juegos. Mi sorpresa viene cuando pasados los meses o años, leo referencias a dichos juegos donde expertos analistas coinciden totalmente conmigo y destacan que en la secuela de uno u otro juego se han corregido los errores del primero, detallándolos con pelos y señales. Señores, ¿esos errores no los vieron cuando salió el juego? Ya sé que el tiempo y el *feedback* ponen a cada juego en su sitio, pero hay cosas que se ven nada más probar un juego y nadie las menciona hasta pasados meses para no entorpecer las ventas.



Creo que tenemos derecho a saber todo lo bueno y todo lo malo de un producto antes de desprendernos de 65 Euros, y entiendo que las revistas especializadas son las que deben cumplir este papel (complicado tema, teniendo en cuenta que se nutren de publicidad de las compañías a las que analizan). Lo anterior es aplicable incluso a versiones de consolas, iniciativas varias como la *Store* o *Home*, *hardware* en general... dejando su funcionamiento/precio/utilidad mucho que desear en algunos aspectos sin que nadie lo mencione hasta que aparece una nueva versión donde se «han corregido todos los fallos de la anterior».

Les animo a ser un poco más críticos con los juegos destinados a ser superventas e informarnos con verdadero detalle de lo que nos vamos a encontrar.

Uncharted 2 y cómo enamorar al jugador

«FORCORLEONE». VÍA E-MAIL.

Una vez terminada la obra magna de los chicos de **Naughty Dog** y quedar encandilado con su argumento, personajes, situaciones y, en definitiva, el producto en su conjunto, me gustaría compartir con vosotros lo que en mi opinión hace grande esta segunda parte: enamora al jugador de principio a fin. «¿Cómo?» -nos podríamos preguntar- «¡si es que realmente no innova en absolutamente nada!». La respuesta es que a veces la genialidad no sólo se obtiene innovando en una obra, sino en saber coger un concepto, mejorarlo y expandirlo hasta nuevas cotas, sabiendo aprovechar bien todas las posibilidades de un equipo desarrollador talentoso.

Eso debieron pensar en el seno de este estudio a la hora de plantear las nuevas aventuras de Drake. Y eso es lo que pienso yo: ***Uncharted 2*** es la mejor manera de tomar prestadas ideas y conceptos jugables de títulos anteriores, otorgarles personalidad propia, remozarlos con una calidad técnica nunca antes vista en ciertos aspectos y dar lugar a una auténtica obra maestra imprescindible en el catálogo de nuestra **PlayStation 3**.

> **«Uncharted 2 es una auténtica obra maestra imprescindible»**



¡PARTICIPA!

Fox y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 15 increíbles lotes oficiales de Dragon Ball Evolution. Si quieres optar a uno de los 15 packs de juego de PSP + película Blu-ray, envía un SMS con la respuesta más original antes del 14 de diciembre de 2009.

PODRÁS GANAR...

15 PELÍCULAS BLU-RAY

¡Ya a la venta en DVD y BD!



15 JUEGOS DE PSP



¿Qué subtítulo le pondrías a la próxima película de Dragon Ball?
¡Envíanos el subtítulo, sólo una palabra, que tú quieras!

12 · 20th Century Fox · GLOBALLY . ES COMUNICACIÓN

¿Cómo participar? Por SMS al 25575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 25575 poniendo la palabra dragonps espacio + nombre. Por ejemplo, si quieres enviar como título fantastic, deberías mandar al número 25575 el siguiente mensaje: dragonps fantastic Coste del SMS 1,392 € (impuestos incluidos). Válido para todos los operadores. Servicio prestado por Buongiorno Myalert S.A. Teléfono de atención al cliente: 902 01 01 50. www.blinkogold.es. Concurso válido del 16 de noviembre al 14 de diciembre de 2009. Fallo del jurado el 15 de diciembre de 2009. Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com. Concurso organizado por: Fox y PlayStation Revista Oficial.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



Al fin llega hasta nosotros Call Of Duty: Modern Warfare 2. ¿Habrá merecido la pena la espera? ¿Estará a la altura de las expectativas? ¿Se convertirá en el mejor shooter de la historia de PlayStation? Esperamos vuestras opiniones.

Capítulos de GTA IV para PlayStation 3

¡Que hay gente!, soy «Faku» y os escribo a ver si me podéis aclarar unas dudillas:
1 He visto unos impresionantes vídeos sobre unos nuevos capítulos para *GTAIV*, ¿saldrán para PS3 próximamente?
2 ¿Qué hay de la saga *WRC* en PlayStation 3?
3 ¿Es cierto que el *GT* de PSP no tiene modo Gran Turismo?
4 ¿Para cuándo el nuevo *Jak & Daxter*?
5 ¿Se sabe algo de los *RE* y similares de PSone en la *Store*?

FAKU, VÍA E-MAIL.

1 En principio, los dos capítulos lanzados hasta ahora son totalmente exclusivos para Xbox 360, aunque la red está repleta de rumores de todo tipo con respecto al contenido descargable de ***Grand Theft Auto IV*** para **PS3**. Algunos rumores hablan de versiones idénticas de los capítulos ya lanzados para la consola de **Microsoft**, mientras que otros aseguran que la consola de **Sony** tendrá sus propios capítulos. Eso sí, hasta que **RockStar** no lo confirme, seguiremos sin nuevos capítulos en el ***GTAIV*** para **PS3**.
2 Desde la llegada de la actual generación, los creadores de *WRC* se han volcado de lleno en su saga *MotorStorm*; puede que, tras *Pacific Rift*, **Evolution Studios** retome los rallys, aunque no lo hará con el nombre *WRC*. La licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallys la tiene en la actualidad **Black Bean**, que ya está dando los últimos retoques a su *WRC* particular.
3 Es totalmente cierto. Aunque técnicamente es impresionante, le faltan algunos detalles jugables como el *tuning* de los coches y el modo Gran Turismo. Esperamos con impaciencia una segunda entrega que incluya estos elementos, entre otras cosas...
4 La continuación de la trilogía comenzada en **PS2** llegará en navidades tanto para **PSP** como para **PlayStation 2**. **High Impact Games** se ha encargado del desarrollo de ***Jak & Daxter: La Frontera Perdida*** y parece que no tendrá nada que envidiar a las anteriores entregas.
5 Suponemos que te refieres a los grandes clásicos de **PSone**; queremos creer que, poco a poco, todos ellos acabarán llegando a la *PlayStation Store* europea, ya que muchos ya han hecho su debut en las *Stores* americana y japonesa. De hecho, la trilogía completa *Resident Evil* está disponible para descargar tanto en EE.UU. como en Japón...



GRAN TURISMO. Muy pocos títulos de PSP pueden compararse técnicamente al simulador de Polyphony, aunque echamos algún que otro modo de juego evolutivo en falta.

Shooters On-line en PSP

Hola otra vez, tengo nuevas dudas:
1 ¿Qué *shooters* On-line me recomendáis para PSP que no sean *Syphon Filter*, *MGSPO+* o *SOCOM*?
2 ¿Cómo me hago una cuenta en *SOCOM Tactical Strike* para jugar On-line?



PEDRO SOLANS, VÍA E-MAIL.

1 Creíamos que más allá de los títulos que mencionas no tendrías mucho dónde elegir,



CAMBIO DE DISCO DURO EN PS3

Quería saber qué es lo que hay que hacer para copiar la informacion de mi disco duro en otro disco duro nuevo.

FADEL HAYOUN, VÍA E-MAIL.

Aunque hemos resuelto esta duda anteriormente, la información es de lo más valiosa. Lo primero que hay que hacer es un *backup* de todos los datos del disco duro antiguo; para realizar dicho *backup*, hay que entrar en «Herramientas del Sistema», «Herramienta de Copia de Seguridad» y elegir la opción «Crear Copia de Seguridad». Tendrás que tener un soporte de almacenamiento para guardar el *backup* (un disco duro USB, por ejemplo). Sigue las instrucciones del manual de **PS3** para extraer el disco duro antiguo y poner el nuevo. Vuelve a la «Herramienta de Copia de Seguridad» y elige «Restaurar» para copiar tus antiguos datos en el nuevo disco duro.

pero estábamos equivocados: *Infected*, *Killzone Liberation*, *Medal Of Honor Heroes* (1 y 2), *Resistance Retribution*, *Star Wars Battlefront: Renegade Squadron*, *Rainbow Six Vegas*...

2 En principio, bastaría con entrar en el modo de juego On-line e introducir, por primera vez, tu nombre de usuario y tu contraseña; a partir de ahí, quedará creado tu usuario para poder jugar On-line. Si te da algún error, es posible que el usuario y/o la contraseña ya estén en uso, así que tendrás que intentarlo con otras combinaciones.

Ediciones especiales de Assassin's Creed 2

Hola. Seré conciso:
1 Tengo reservada una edición *White* de *Assassin's Creed 2*, ¿Las misiones extra de la *Black Edition* podrán ser descargadas desde *PS Store* o me quedaré sin ellas?
2 ¿Sabéis si habrá *Resistance* 3 y *Mirror's Edge* 2?
3 ¿Y *Mini Ninjas* 2?

NATHALIÉN MOLINA CALERO, VÍA E-MAIL.

1 **Ubisoft** no ha confirmado si será posible descargar las misiones extra de las ediciones especiales para la edición normal del juego. Nuestra experiencia nos dice que te vas a quedar sin esas tres misiones extra.
2 Por un lado, se rumorea que **Insomniac** planea anunciar la tercera entrega de *Resistance* durante el próximo febrero. Lo que sí parece confirmado es que ***Mirror's Edge 2*** está en pleno desarrollo; suponemos que tras la aparición de *Battlefield: Bad Company 2*, **DICE** desvelará los primeros detalles del nuevo juego protagonizado por Faith.
3 Aunque **IO-Interactive** no ha dicho nada, el foro de **Eidos** dedicado a ***Mini Ninjas*** está repleto de sugerencias y súplicas para una nueva entrega, que posiblemente se lance.



EL TEMA DEL MES

¿Se podría haber mejorado más la PS3 Slim?

Aunque llegaría algo tarde, la compatibilidad con los juegos de PlayStation 2 era esencial

CHEMA. VÍA E-MAIL.

Después de varios años pidiendo a Sony que incluyese la posibilidad de jugar con los juegos de PS2 en las nuevas consolas, creo que ya hasta me da igual que la nueva Slim no incluya dicha posibilidad, aunque habría significado que Sony, al fin y al cabo, tiene en cuenta la opinión del usuario. PS3 Slim es el futuro y, como tal, deja muy atrás a PlayStation 2 (que está a punto de cumplir nueve años de vida). Por encima de funcionalidades de cualquier tipo, me hubiera gustado que la consola se hubiera lanzado en diferentes colores, aunque para eso siempre hay tiempo (tal y como se demostró con PS2 y PSP). Y ya por pedir, que no quede: habría sido genial que Sony hubiera incluido extras como el reproductor de TDT *PlayTV* en el interior de la consola.

Más importante que lo que podría haber incluido, es lo que no incluirá nunca más

«KOALA KÁRMICO». VÍA E-MAIL.

Aunque, después de varios años de uso, todos sabemos que el *Linux* de PlayStation 3 ofrece una funcionalidad limitadísima, también es cierto que Sony siempre ha ofrecido la opción de instalar dicho sistema operativo en todas sus PlayStation 3... hasta la llegada de PS3 Slim, claro. Soy un gran fanático del S.O. de libre distribución Linux y no sólo me habría encantado que Sony hubiera mantenido la opción de instalarlo en su PS3 Slim, sino que hubiera sido perfecto si se hubiera abierto el *hardware* de la consola a dicho sistema operativo para poder aprovechar todo su potencial, algo que nunca se pudo llegar a hacer con ninguna versión de la consola.

Nuevo tema del mes para el nº 108.

«Estas navidades serán inolvidables para los usuarios de PS3. ¿Qué juegos calificarías de indispensables para este fin de año?»



DUDAS MENORES



¿Llegará aquí Demon's Souls?

El *RPG* de **From Software** está disponible en Japón y Estados Unidos pero, por ahora, ninguna compañía se ha pronunciado sobre su lanzamiento en nuestro país. Esperemos que alguna distribuidora española lea estas líneas y se anime a traer este juegazo a España.



¿Saldrá Naruto U. N. Storm 2?

Aunque no hay nada confirmado por parte de **CyberConnect2** o **Namco Bandai**, los rumores que circulan por la red (sobre todo en páginas niponas) hablan de una segunda entrega del juego en su versión para **PlayStation 3**. ¿Para cuándo? De eso no tenemos ni idea.



¿Para cuándo GOW: Collection?

Aunque ya está disponible en Estados Unidos, nosotros aún tendremos que esperar hasta 2010 para disfrutar de las dos primeras entregas de *God Of War* en **PS3**, en un único *Blu-ray* y «remasterizado» en alta definición, a tiempo para allanar el terreno a ***GOW3***.

T!PS





MUCHA MÚSICA PARA NUESTRA PSP...



ROCKERO
ROCK BAND UNPLUGGED
(EA)
Una gran manera de seguir viciándote a Rock Band cuando no estás en casa. 4 instrumentos y más de 40 temas.



ELECTRÓNICO
BEATERATOR
(ROCKSTAR)
Con Beaterator convertirás tu PSP en un sampleador y un secuenciador. Cuenta además con varios kits de ritmo para ponerte las cosas un poco más fáciles.



TRIBAL
PATAPON 1 Y 2
(SONY C.E.)
Los divertidos ojillos con patas de la tribu Patapon machacaban a sus enemigos al ritmo de la música. Ya estamos deseando que salga una tercera parte.



1 (N)
GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Recorre de nuevo las calles de Liberty City, pero con ojos chinos y en vista cenital. Juegazo.
Rockstar. 39,95€. +18 años jugado☐



2 (N)
PES 2010
evaluación 9,0
El fútbol de Konami sigue reinando en nuestra portátil. Siempre de calidad y a un precio muy competitivo.
Konami. 39,95€. +12 años jugado☐



3 (N)
FIFA 10
evaluación 8,6
Nueva temporada, nueva versión de FIFA para PSP. Las mejores ligas del mundo siguen siendo portátiles.
EA Sports. 39,95€. +3 años jugado☐



4 (↓)
GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Conducción en mayúsculas para tu PSP. Polyphony nos trae el primer Gran Turismo portátil con toda la calidad de los hermanos mayores.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado☐



5 (N)
INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara de PSP a los monstruos invisibles y captúralos con tu consola. El juego incluye la cámara.
Sony C.E. 49,95€. +7 años jugado☐

6 (↓)
DISSIDIA FINAL FANTASY
evaluación 9,2
Los mejores héroes y villanos de todos los Final Fantasy en un único juego y a torta limpia, un sueño para el aficionado.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado☐

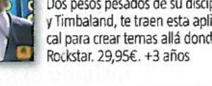
7 (↓)
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidantes carreras off-road por todo el Estado de Alaska. Prepárate para la conducción más brutal de PSP...
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado☐



8 (↓)
MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado☐




9 (↓)
SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
evaluación 9,1
Los duelos en espada más famosos ahora se disputan en PSP. Lo mejor, la inclusión de personajes tan importantes como Kratos.
Ubisoft. 29,95€. +16 años jugado☐



10 (=)
BEATERATOR
evaluación 9,3
Dos pesos pesados de su disciplina, Rockstar y Timbaland, te traen esta aplicación musical para crear temas allá donde estés.
Rockstar. 29,95€. +3 años jugado☐

EL MEJOR DE...









AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PUZZLE
GTA CHINATOWN WARS	GRAN TURISMO	DISSIDIA FINAL FANTASY	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	RESISTANCE RETRIBUTION	PES 2010	CAPCOM PUZZLE WORLD
ROCKSTAR	SONY C.E.	SQUARE-ENIX	SQUARE ENIX	SONY C.E.	KONAMI	CAPCOM
39,95€ +18	39,95€ +3	39,95€ +12	29,95€ +16	39,95€ +16	29,95€ +3	19,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS










GRAN TURISMO	GTA CHINATOWN WARS	MOTORSTORM ARCTIC EDGE	DISSIDIA FINAL FANTASY	INVIZIMALS	GOD OF WAR C.O.O.	NBA LIVE 10	FINAL FANTASY VII
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CIA	LUCKY	DE LÚCAR	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

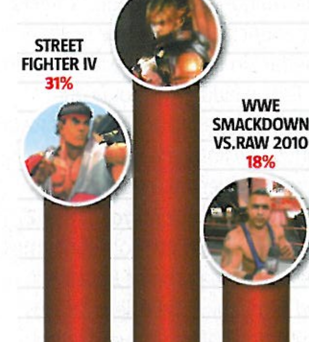
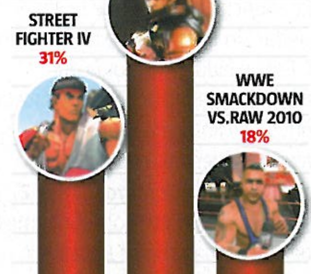
1. **FIFA 10** (EA SPORTS)
2. **GRAN TURISMO EDICIÓN ESPECIAL** (SONY C.E.)
3. **GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS** (ROCKSTAR)
4. **BEN 10: ALIEN FORCE** (D3P)
5. **NBA 2K10** (2K SPORTS)
6. **GRAN TURISMO** (SONY C.E.)
7. **FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2010** (SEGA)
8. **LOS SIMPSON** (PLATINUM-EA)
9. **TONY HAWKS PROJECT 8** (ACTIVISION)
10. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2010** (THQ)

GAME

LA ESTADÍSTICA

MUCHO VICIO CON LA LUCHA

El género de la lucha tiene tantos amantes como detractores. Para algunos está un tanto obsoleto, para otros es lo mejor para jugar con los amigos. Y en la redacción nos damos de mamporros muchas veces, siempre virtualmente, ¿eh? Y con estos juegos:

WIKI

Y los tres sueños surrealistas que tiene con PSP...



TOCAR UNA DE LOS MOJINOS EN ROCK BAND UNPLUGGED. Esos barrigones cerveceros y esos traseros sudorosos se merecen un juego para ellos solos.



CAZAR A LA TERREMOTO DE ALCORCÓN EN INVIZIMALS. O a De Lúcar, que al fin y al cabo... menudo par de monstruos con pelambreras por todos lados...



GANAR LA LIGA CON EL ATLETI EN PES 2010. Porque me parece que como no sea en el PES la cosa está complicada... Qué duro es ser del Atleti.





ROL EN PRIMERA PERSONA PARA TU PS3...



APOCALÍPTICO
BORDERLANDS
(2K GAMES)
Recién salido al mercado, Borderlands es la última mezcla entre shooter y RPG. La posibilidad de crear miles de armas únicas es una gran baza.



NUCLEAR
FALLOUT 3
(BETHESDA)
Uno de los mejores juegos de rol de los últimos años. Su ambientación, entre cincuentera y «postnuclear» es simplemente sobresaliente.



MEDIEVAL
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
(BETHESDA)
La anterior creación de Bethesda estaba al nivel de Fallout. Un reino entero que ver desde una vista en primera persona.



1 (=) UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES
evaluación 9,7
Por fin tenemos aquí a Nathan Drake, y es un auténtico juegazo. El título perfecto.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐

2 (N) COD: MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
El mejor shooter de los últimos años vuelve a la carga con su segunda parte. Promete ser más espectacular que nunca.
Activision. 69,95€. + años jugado ☐

3 (↓) FIFA 10
evaluación 9,5
Si el año pasado FIFA se hizo con la corona de rey del fútbol videojueguil, este año va por buen camino para revalidar el título.
EA Sports. 69,95€. +3 años jugado ☐

4 (↓) TEKKEN 6
evaluación 9,5
Impresionantes gráficos, un potente Online y más personajes que nunca. Esta es la carta de presentación de Tekken 6.
Namco Bandai. 69,95€. +16 años jugado ☐

5 (↓) PES 2010
evaluación 9,0
Nuevo PES con un sistema de juego renovado, esta vez sí. La inclusión de la Champions League es su mejor baza.
Konami 59,95€. +3 años jugado ☐



6 (N) RATCHET&CLANK ATRAPADOS EN EL TIEMPO
evaluación 9,2
Ratchet y Clank vuelven a la carga con nuevas aventuras y gadgets.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado ☐



7 (↓) NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 9,5
Nueva entrega de NFS para PS3, más ambiciosa que nunca y con un toque de simulador que la hace mucho más interesante.
EA. 69,95€. +3 años jugado ☐



8 (↓) BRÜTAL LEGEND
evaluación 9,3
Viaja a la Era del Rock de la mano de Eddie Riggs para luchar contra malignos demonios y salvar a los grandes del Metal.
EA. 69,95€. +18 años jugado ☐



9 (N) DRAGON BALL RAGING BLAST
evaluación 9,0
Segunda entrega de Dragon Ball en PS3. Entre sus novedades, escenarios totalmente destruibles y el movimiento «Super Rising».
Namco Bandai. 64,95€. +18 años jugado ☐




10 (=) NBA 2K10
evaluación 9,3
Los gigantes están de vuelta. Novedades jugables y gran calidad. Prepárate para luchar por el anillo contra Kobe y Gasol.
2K Sports. 59,95€. +3 años jugado ☐

EL MEJOR DE...










AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	ON-LINE
UNCHARTED 2	NFS SHIFT	TEKKEN 6	FALLOUT 3	COD: MODERN WARFARE 2	FIFA 10	COD: MODERN WARFARE 2
SONY C.E.	EA	NAMCO BANDAI	BETHESDA	ACTIVISION	EA SPORTS	ACTIVISION
69,95€ +16	69,95€ +3	69,95€ +12	19,95€ +18	69,95€ +18	69,95€ +3	69,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS









UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES	COD MODERN WARFARE 2	RATCHET&CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO	DRAGON AGE: ORIGINS	UNCHARTED 2 EL REINO DE LOS LADRONES	RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES	NBA LIVE 10	FIFA 10
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	EDGAR&CÍA	LUCKY	DE LÚCAR	WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **PRO EVOLUTION SOCCER 2010** (KONAMI)
2. **TEKKEN 6** (NAMCO BANDAI)
3. **FIFA 10** (EA SPORTS)
4. **UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES** (SONY C.E.)
5. **EYE PET + CÁMARA** (SONY C.E.)
6. **GTA IV** (ROCKSTAR)
7. **FALLOUT 3** (BETHESDA)
8. **NBA 2K10** (2K SPORTS)
9. **TEKKEN 6: ED. COLECCIONISTA** (NAMCO BANDAI)
10. **NEED FOR SPEED: SHIFT** (EA)

GAME





DESCARGA DEL MES

DEMO RATCHET & CLANK A.E.E.T.

Por si una te sabía a poco, tienes disponibles dos demos en la Store de tu PlayStation 3 totalmente gratuitas. Una nos llevará al Cañón Krell para que probemos el último artilugio de Ratchet, las botas aerodeslizantes. La segunda nos llevará al Gran Reloj del centro del universo, esta vez con Clank.

ANNA

Y los SingStar que me gustaría jugar y cantar en PS3.



SINGSTAR KARINA. Si han sacado un SingStar Miliki, por qué no uno de Karina. Anda que no sería divertido cantar todos sus casposos grandes éxitos.



SINGSTAR PEREZA. Yo nací para estar en un conjunto, Amelie, Todo, Princesas... Hay tantas y buenas canciones del dúo que habría para dos ediciones seguidas.



SINGSTAR PINK. Esta edición sería ideal para las que gusten de cantar con actitud. Llevar su ritmo y conseguir su tono levanta el ego... Perfecto para un día tristón.





PS2



SINGSTAR CON SABOR AÑEJO EN PS2...



EXITAZOS DE LOS 60
SINGSTAR CLÁSICOS (SONY C.E.)
Un lujazo de repertorio para todo aquel al que le gustan las canciones clásicas españolas. El Fary, Dúo Dinámico, Fórmula V, Mocedades, Manolo Escobar...



MOVIDA DE LOS 80
SINGSTAR MECANO (SONY C.E.)
El que para muchos es el grupo insignia de la movida madrileña de los 80 no podía quedarse sin SingStar. Llegará en noviembre para nuestras consolas.



NIÑOS MAYORES
SINGSTAR MILIKI (SONY C.E.)
Parecía un fake, pero no, es verdad. Miliki visitará nuestra PS2 estas navidades con sus mejores canciones. The Elf se come las uñas por cantar...



1 N — PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. Nueva versión de PES, con algunas mejoras.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐



2 N — FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony. También es un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐



3 = — WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



4 N — NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5
evaluación 8,8
La saga está alcanzando unas dosis de excelencia impropios de la pasada generación.
Namco Bandai. 29,95€. +12 años jugado ☐



5 ↓ — SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
SingStar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓ — ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐



7 ↓ — PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



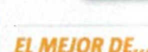
8 ↓ — MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



9 = — DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Namco Bandai. 44,95€. +12 años jugado ☐



10 = — LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO
evaluación 7,6
Un juego de culto para una película de culto. ¡Vuelve a ser un cazafantasmas!.
SONY C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



EL MEJOR DE...


AVENTURA ACCIÓN — SILENT HILL ORIGINS, KONAMI, 29,95€ +18


CONDUCCIÓN — WIPEOUT PULSE, SONY C.E., 39,95€ +3


LUCHA — NARUTO ULT. NINJA 5, NAMCO BANDAI, 29,95€ +12


RPG — ODIN SPHERE, SQUARE ENIX, 19,95€ +12


SHOOTER — BLACK, EA GAMES, 19,95€ +16


DEPORTES — PES 2010, KONAMI, 29,95€ +3


PARTY GAMES — SINGSTAR POP 2009, SONY C.E., 29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS


PERSONA 4 — **THE ELF**


GOD HAND — **NEMESIS**


SINGSTAR MECANO — **ANNA**


AR TONELICO II — **LAST MONKEY**


NARUTO S.: ULTIMATE NINJA 5 — **EDGAR&CÍA**


SHADOW OF THE COLOSSUS — **LUCKY**


PERSONA 3 — **LLOYD**


MONSTER LAB — **WIKI**

LOS MÁS VENDIDOS

1. **FIFA 10** (EA SPORTS)
2. **BEN 10: ALIEN FORCE** (D3P)
3. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2010** (THQ)
4. **NEED FOR SPEED: UNDERCOVER** (EA)
5. **BAKUGAN** (ACTIVISION)
6. **PACK GTA TRILOGY: GTA III + GTA VICE CITY + GTA SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)
7. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
8. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.-PLATINUM)
9. **KINGDOM HEARTS 2** (SQUARE ENIX)
10. **GUN** (ACTIVISION)

GAME



A QUÉ JUEGA ... Juan Diego Botto



ASSASSIN'S CREED 2

El actor confiesa que nunca le han llamado la atención los videojuegos, pero a raíz de poner voz a Leonardo Da Vinci en Assassin's Creed 2 tiene otra visión y le ha dedicado unas cuantas horas al juego de Ubisoft.

EDGAR&CÍA

Va a quemar su PS2 transparente estos meses con...



MANA KHEMIA. Con la cantidad de horas de juego que ofrece y el retraso que llevo voy a darme un buen atracón durante este año. **Gust 29,95€ +12**



PRO EVOLUTION SOCCER 2010. No consigo que mis colegas se pasen a FIFA. Me espera otra temporada de fútbol Konami. No me quejo. **Konami 29,95€ +3**



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 5. No pienso parar hasta desbloquear todos los personajes, así que ya puedo empezar. **Namco Bandai. 29,95€. +12**


PlayStyle
¡SE CONVIERTE EN ANA TORROJA CON SINGSTAR MECANO!
CONCHITA
Cine
Qué ver estas navidades para pasar un buen rato
Tecnología
¡Tenemos la guitarra de Gene Simmons de KISS!
Música
Michelle Jenner y Leiva (Pereza) unidos por el Sahara

Rincón del Jugón



La BSO de Brütal Legend está cargadita de grandes éxitos clásicos del Heavy Metal. El propio Tim Schafer escogió los 108 temas, entre los que destacan Black Sabbath, Manowar, Mötley Crüe, KISS y muchos más. Los podrás escuchar todos en la radio del bólido de Eddie Riggs, el prota.

TE RECOMENDAMOS



MICHAEL JACKSON
This is it
★★★★☆

Jacko sigue vivo, en cierto modo. Este doble álbum incluye la música que inspiró la película del mismo título sobre Jackson y los ensayos de lo que iba a ser la gira. Lo más curioso, sin duda, está en el CD2: versiones nunca publicadas de algunos de los clásicos y un sentido poema inédito del rey del pop titulado *Planet Earth*. Todo un *must have*, tanto si eres fan como si no.



PINK
Funhouse Tour...
★★★☆☆

Espectáculo circense de la salvaje factoría de *Pink* es lo que encontrarás en este DVD+CD. Contiene 155 minutos de música y *show*, y podrás además revivir el espectacular concierto que la cantante ofreció en Sidney en junio de este año. *Bad Influence, So What, Don't let me, It's all your fault* y otros 17 grandes éxitos más, aparte de la inédita *Push me away*. ¿Te lo vas a perder?



MACACO
Puerto presente
★★★☆☆

Reconocido como el autor de la canción del verano con *Moving*, nominado a los *Grammy* Latino y poseedor de un disco de oro por el exitoso *Puerto Presente*, el «alternativo» provocador de movimientos reedita el álbum que más logros le ha dado con material inédito: nuevos temas, canciones en directo, un documental... Vamos, la historia es seguir estirando la gallina de los huevos de oro.

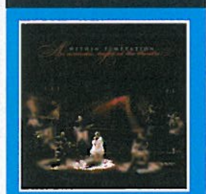


EL CANTO DEL LOCO
Por mí y por todos...
★★★☆☆

Otros que estiran la gallina de los huevos de oro son los chicos de *ECDL*, y algo saturados nos tienen (*De personas a personas, ECDL La película...*). Pero la verdad es que si eres fanfanático de la banda madrileña, éste DVD+CD merece la pena. Y es que han versionado 11 canciones emblemáticas de la música española como *Años 80* (*Piratas*), *No puedo vivir sin ti* (*Los Ronaldos*), *Mejor* (*Los Brincos*)...



Otros lanzamientos



WITHIN TEMPTATION
An acoustic night at the Theatre



NORAH JONES
The fall



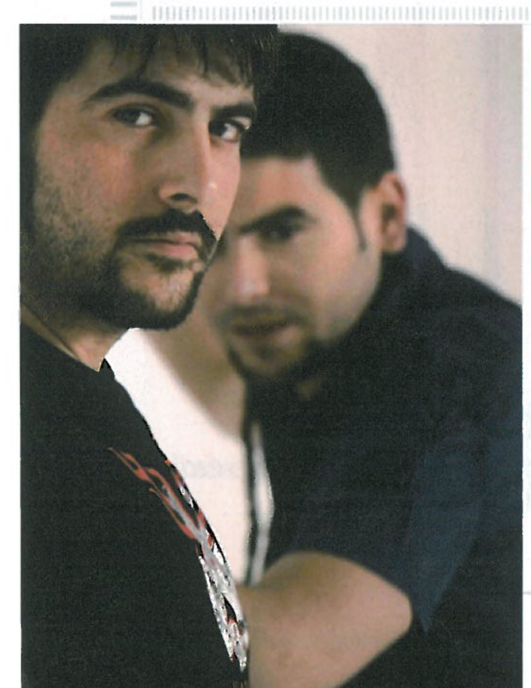
FOO FIGHTERS
Greatest Hits



WOLFMOTHER
Cosmic Egg



ALEJANDRO SANZ
Paraíso Express



ESTOPA

Una fiesta de cumpleaños con invitados VIP

Parece que fue ayer cuando el estribillo «por la raja de tu falda» se nos clavó en los oídos, cuando empezamos a escuchar por primera vez un acertado mestizaje de géneros entre la rumba y el *rock*... Pues de aquello han pasado ya diez años y los hermanos Muñoz lo celebran por todo lo alto con un recopilatorio de sus grandes éxitos y con invitados de lujo. Así, cantan junto con *Estopa ECDL, Fuente de energía*; Joaquín Sabina, *Como Camarón*; *Macaco, No quiero verla más; Los Chichos, El del medio de Los Chichos;* Ana Belén, *Ya no me acuerdo*... Un total de 24 temas de duetos y remezclas que se reúnen en dos CD.



ESTOPA
X Anniversarivm
★★★★☆



MICHELLE Y LEIVA

«Hemos unido dos fuerzas relacionadas con el arte para echar una mano al pueblo saharaui»

X1FIN: JUNTOS POR EL SAHARA
Santi Millán junto a Estopa cantando por Joaquín Sabina, Pacto entre caballeros; Lluvia Rojo con Jaime de Sr. Nadie interpretando One (U2); Silvia Abascal y Pedro Guerra con Lo eres todo de Luz Casal... En total 16 duetos dan forma este disco, cuyos beneficios irán a parar al pueblo saharaui.

Por una causa justa músicos y actores unen sus fuerzas y su arte para grabar un disco, ***X1Fin: Juntos por el Sahara***, cuyos beneficios irán a parar a un proyecto solidario con el fin de ayudar al pueblo saharaui. Un total de 16 duetos interpretados por Santi Millán, Silvia Abascal, Estopa, Dani Martín... quienes, además, se subirán el próximo 16 de noviembre al escenario del Teatro Circo Price de Madrid para darlo todo. Michelle Jenner y Leiva (Pereza) nos cuentan sus impresiones sobre el proyecto y cómo fue la grabación de su canción *¿Dónde estás?*

¿Cómo se plantea uno versionar a un grande como Jaime Urrutia?
Michelle: Leiva hizo una versión muy bonita de *¿Dónde estás?* de Jaime Urrutia y cuando me la pasó, me encantó. Vamos, no dudé ni un segundo en querer cantarla con él. La canción original es bastante *rockera* y la versión de Leiva es más brasileña, con un *banjo*, un piano... suena preciosa.

Y el próximo 16 de noviembre subiréis al escenario para interpretarla juntos y en directo...
M: ¡Uff! Sí, me impone muchísimo, estoy nerviosa. ¡Espero que no me salga ningún gallo!

Y todo por una causa benéfica...
Leiva: Así es. Más que la historia de actores y músicos es la de unir dos fuerzas relacionadas con el arte para echar una mano a una causa que necesita ayuda de todo el mundo.
M: Los actores y músicos tenemos una posición que nos permite que seamos escuchados, y si es por una causa así, hay que aprovecharse.

¿Y los beneficios obtenidos para qué se destinarán?
L: Parece ser que, con el dinero que saquemos de las ventas del disco y del concierto, se comprarán camellas. Sí, como oyes, camellas (risas). Es que, según nos han contado, una camella tiene un periodo de lactancia de 18 meses y produce seis litros de leche al día... y, con el tiempo, se puede aprovechar su carne.

¿Michelle, ésta no es la primera vez que te escuchamos cantar, no te has planteado darle una oportunidad a la música?
L: ¿A Michelle qué se le da mal? ¡Nada!
M: (Risas). Me lo han propuesto, y de hecho me gusta mucho, pero por el momento prefiero centrarme más en el cine. Aunque si me ofrecen pequeñas colaboraciones como ésta, ¡yo encantada!

Entonces, ¿el doblaje también lo vas a dejar de momento aparcado?
Michelle: No, es un trabajo al que le tengo mucho cariño, ya que fue así como comencé, y además en cierto modo también es interpretación. El último doblaje que he hecho es para un videojuego que va a dar mucho de que hablar... se llama *Heavy Rain*.

Sin embargo, lo que sí has dejado es *Los Hombre de Paco*...
M: Así es, ha sido una escuela y he aprendido de todo, pero llegó el momento de dejarlo.

POR ANA MÁRQUEZ



CONCHITA

A EXAMEN CON SINGSTAR MECANO

Es una gran fan de Mecano y ha sido la primera en probar la edición de SingStar que contiene exclusivamente canciones del grupo ochentero

Con una dulce sonrisa Conchita nos recibió en la *Playroom* que **Sony** tiene en Madrid. Soltó su guitarra y nos enseñó cual anfitriona cada rincón de la casa. En la entrada un gigante muñeco de *LittleBigPlanet*, un baño cuyas paredes están impresas con los botones del *DualShock* en color azul... y llegamos al saloncito: una enorme tele mostraba el menú principal de *SingStar*, pero no un *SingStar* cualquiera, sino *SingStar Mecano*. Conchita se queda mirando nostálgica la pantalla y dice: ***«Mecano ha sido uno de los fenómenos musicales más importantes de la música en España, incluso rompieron barreras con canciones como Mujer contra mujer»***. Canción que se incluye en la edición *SingStar* junto con *Laika, La fuerza del destino, Me cuesta tanto olvidarte, Maquíllate, Me colé en una fiesta* y otros 24 grandes éxitos del grupo madrileño. ***«Están las más conocidas, pero en cuanto tenga mi SingStar Mecano la primera que voy a cantar es Quédate en Madrid»***, confiesa la cantautora y continúa diciendo: ***«luego iré una a una y, antes de cantarlas, veré los videoclips. Se han incluido directos de programas y clips originales, no tienen desperdicio. ¡Qué pintas! Pero claro, es lo que se llevaba...»***.

«De Mecano, mi favorita es Quédate en Madrid»

«SingStar es muy divertido, sobre todo con amigos. Además, una edición incluye mi single Nada que perder. Cantarla me produce una sensación súper extraña porque ya no la canto igual que cuando la grabé. Con los conciertos coges vicios, haces nuevos giros... pero aún así consigo puntuaciones extraordinarias (risas)», explica Conchita, cantautora privilegiada que cuenta ya con dos canciones en distintas ediciones, pues *Tres segundos* -del disco *4.000 palabras*- la puedes encontrar en *SingStar Vol. 3*. ***«No existen trucos para obtener puntuaciones altas en SingStar, simplemente tienes que cantar y afinar lo máximo posible. Y cuanto más practiques y te sepas la letra mejor te saldrá. Es como Melodyne, un programa de ordenador que utilizamos los cantantes para aprender a afinar la voz»***, concluye Conchita.



Conchita no va a ningún sitio sin su guitarra, es su fiel compañera, pues con ella ha compuesto bellos temas como El Manual o Tanto Tiempo, incluidos en su último disco 4.000 palabras.

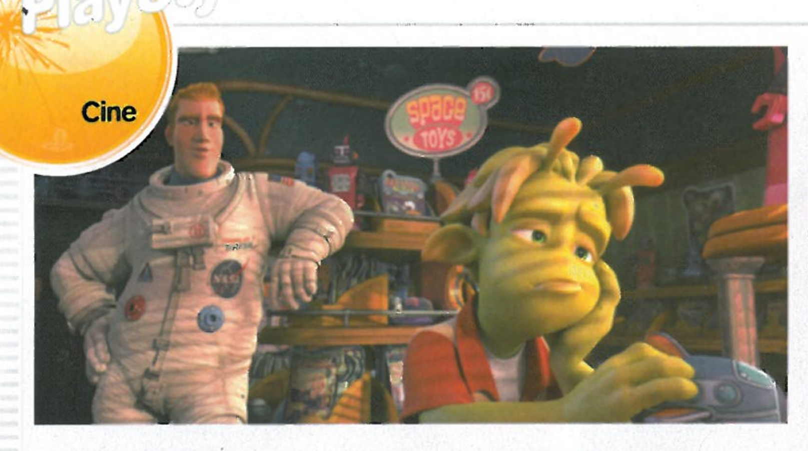


Conchita no dudó en coger el micro para deleitarnos con su dulce voz interpretando Laika.

A QUÉ JUEGA *Conchita*

Durante la entrevista, Conchita nos confesó que le gustaría cantar a dúo con Iván Ferreiro la canción Quédate en Madrid de SingStar Mecano. «El juego incluye canciones muy conocidas que si no te las sabes, al menos te suenan todas».

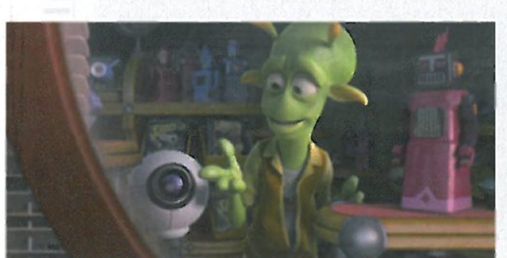
POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: JAVIER BAUTISTA





Planet 51 es obra de Ilion Studios, la compañía hermana de Pyro Studios, creadores de la saga Commandos.







PLANET 51
ESTRENO NOVIEMBRE 2009
ALGO EXTRAÑO ESTÁ LLEGANDO A SU PLANETA
¡NOSOTROS!

Título original
Planet 51
Director
JORGE BLANCO, JAVIER ABAD, MARCOS MARTÍNEZ
Reparto
Dwayne Johnson, Jessica Biel, Gary Oldman...
Género
ANIMACIÓN
País de origen
España
Distribuidora
DeAPlaneta
www.planet51.es

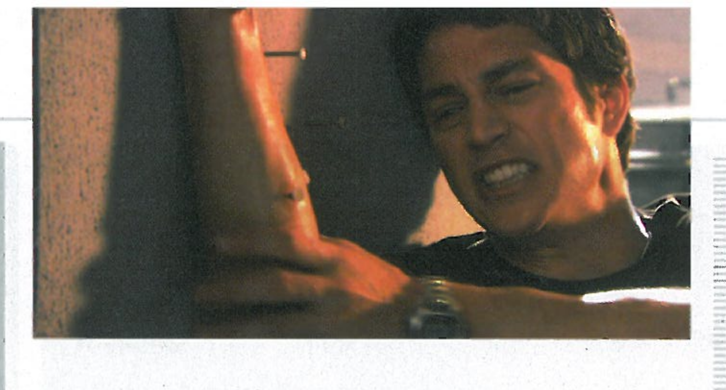
PLANET 51

Un producto «made in» Alcobendas capaz de rivalizar con Pixar

No nos hemos dejado llevar por el chovinismo, es que sencillamente jamás se ha realizado en nuestro país algo como ***Planet 51***. Con un presupuesto de 70 millones de dólares y un estreno simultáneo en 3.800 salas de EE.UU., ***Planet 51*** llega a las pantallas de cine para enfrentarse cara a cara con **Pixar** y **Dreamworks**, con una trama (obra del guionista de *Shrek*, Joe Stillman) que parodia la ciencia ficción añeja y su paranoia por las invasiones alienígenas.

La gracia de ***Planet 51*** reside en que el visitante es un humano, el astronauta Chuck, recién aterrizado a un planeta que recrea el añorado *way of life* de los años 50 en clave extraterrestre. Una estampa costumbrista a lo Norman Rockwell, pero en verde y con antenas, sobre la que se agolpan multitud de referencias visuales y verbales a clásicos del *Sci-Fi* (ese perro, que parodia al *Alien* de Giger, ¡bautizado como Ripley!), con historia de amistad *alien*/humano de fondo (no hay que olvidar que hablamos de un producto destinado al público familiar). Mención especial al diseño de personajes (los soldados alienígenas son sencillamente geniales, al igual que la sonda ROVER, que se apropia de cada plano) y a la factura técnica del filme, sin parangón con cualquier otra producción no sólo española, sino europea.

Sólo esperamos dos cosas: la primera, que lleguen a las pantallas españolas suficientes copias en versión original para disfrutar de las excelentes voces de John Cleese y Gary Oldman (junto a los mediáticos Dwayne *The Rock* Johnson y Jessica Biel). Y la segunda, que ***Planet 51*** no se quede en un esfuerzo aislado. La cinematografía española necesitaba algo así, e **Ilion Studios** nos lo ha dado.



EL DESTINO FINAL

Muertes churriguerescas en 3D

La saga *Destino Final* es, en su esencia, casi un producto experimental: no importan los actores, no importa el argumento, sólo importan las muertes. Contemplar cómo los personajes van cayendo, uno tras otro, sin que sirvan de nada los vanos intentos de los jóvenes tocados por la mala fortuna por impedir ser eliminados, uno tras otro, de las formas más retorcidas posibles. ***El Destino Final***, además, viene en formato 3D, lo que garantiza espectacularidad y más de un salto en la butaca: la secuencia inicial, en las carreras automovilísticas NASCAR, es un prodigio de piezas saltando hacia la pantalla y efectos gore disparatados que pueden, casi, tocarse con las manos.

Título original
The Final Destination
Director
DAVID R. ELLIS
Reparto
Bobby Campo, Haley Webb
Género
TERROR
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
WARNER BROS.
www.thefinaldestinationmovie.com



CUENTO DE NAVIDAD

Muecas y buenos deseos navideños

Director
Robert Zemeckis
Género
ANIMACIÓN
País de origen
Estados Unidos
Distribuidora
WALT DISNEY STUDIOS
disney.go.com/disneypictures/achristmascarol

Robert Zemeckis sigue empeñado en experimentar con las nuevas tecnologías, ofreciendo cada año películas en 3D. En este caso le ha tocado a un auténtico clásico navideño, del que nosotros, iconoclastas que somos, recordamos con especial cariño versiones anteriores como *Los Teleñecos En Cuento de Navidad* y *Los Fantasmas Atacan Al Jefe*.

En esta ocasión un Jim Carrey, sencillamente perfecto, da vida al avaro Mr. Scrooge, al que visitan los espíritus de las navidades presentes, pasadas y futuras con la intención de cambiar su miserable actitud. Lo bueno es que Zemeckis permanece muy fiel a la obra original de Charles Dickens, y los espeluznantes efectos de la película se centran en construir una genuina película de fantasmas victoriana. Para ser una exhibición de tecnología punta... es una muy agradable sorpresa.

ANALIZAMOS EL JUEGO DE LA PELÍCULA EN LA PÁG. 74

OTROS ESTRENOS



2012

Emmerich regresa con otra de catástrofes

El bueno de Roland sigue empeñado en demoler el mundo (al menos en la ficción). Tras *Godzilla*, el cambio climático y los marcianos, ahora llega la hecatombe final (o al menos eso predecían los mayas).



Spanish Movie

Una parodia del cine español al estilo ZAZ

Desde Almodóvar hasta Alatriste, nada -ni nadie- escapa a esta sátira, capitaneada por Leslie Nielsen (el pope del género) y el elenco de *La Hora Chanante*. Al loro con los cameos de Amenábar y Álex de la Iglesia.

Los fantasmas de mis exnovias

Otro giro de tuerca a la historia de Scrooge

El avaro es ahora un ligón sin corazón, y los fantasmas que le visitan, antiguas novias. Lo mejor de la función: Michael Douglas interpretando a un difunto calavera setentero.

TRÁILERS



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

www.youtube.com/watch?v=Ob4iijRegaQ

Olor a taquillazo en esta adaptación del juego de Jordan Mechner, protagonizada por Jake Gyllenhaal. El tráiler es de aúpa.

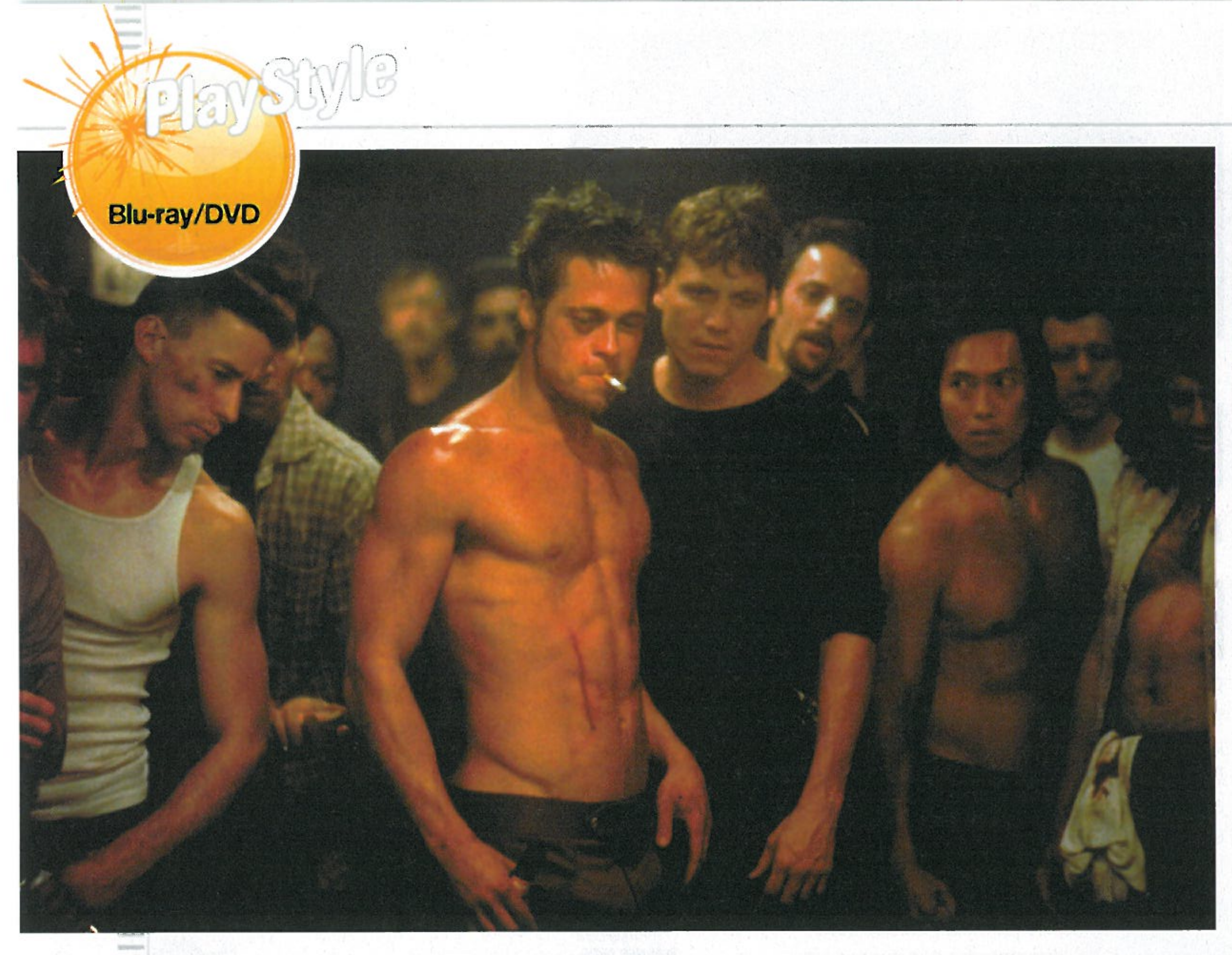


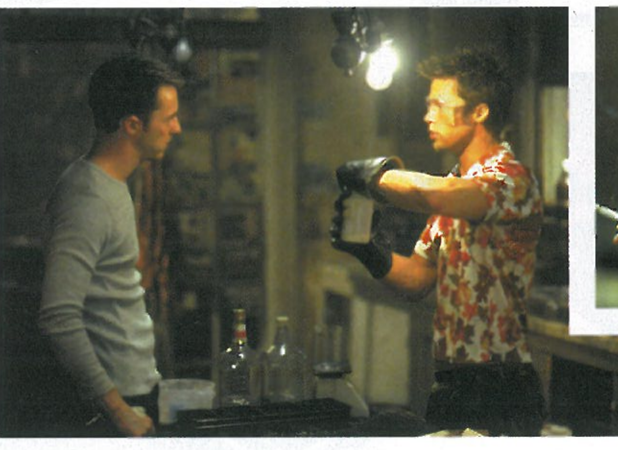
TOY STORY 3

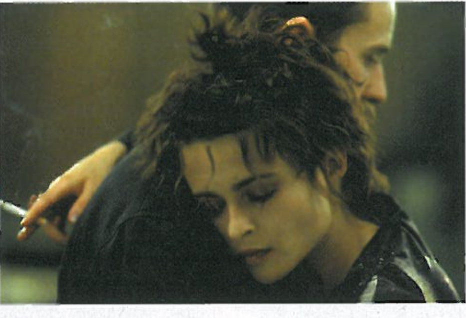
disney.go.com/toystory

Woody y compañía regresarán en 2010 con Andy en plena adolescencia y nuevos quebraderos de cabeza: ¿Buzz con acento hispano?

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL







Tyler Durden (Brad Pitt) es posiblemente uno de los mejores personajes que nos dio el cine de los 90. Un tipo con una forma peculiar de vestir, que soltaba verdades como puños y se ganaba la vida fabricando jabón con ¡la grasa de las clínicas de liposucción!

EL CLUB DE LA LUCHA

Sentirás el impacto de cada puñetazo... y mucho más



Elevada, un decenio después de su estreno, a la categoría de película de culto, ***El Club De La Lucha*** debuta en la alta definición con una edición especial en la que David Fincher, el productor David Prior y el diseñador de sonido Ren Klyce han querido explotar a fondo la importancia del sonido. Pudimos comprobarlo durante nuestro reciente viaje a Los Ángeles, en el que nos mostraron algunos de los extras exclusivos, como el juego interactivo «Golpe en el oído: Ren Klyce y el diseño de sonido de El Club de la Lucha». Trabajando directamente sobre cuatro escenas de la película, podrás modificar el volumen de cada canal del 5.1. y jugar con las pistas (desde subir o eliminar la voz en *off* de Edward Norton o añadir sonidos de puñetazos), logrando resultados sorprendentes.

Frivolidades interactivas aparte, la película de Fincher no sólo no ha envejecido durante estos 10 años, sino que sigue impactando como el primer día, tanto por sus corrosivos diálogos como por ese final tremebundo que, tras el 11 de septiembre, jamás volveremos a ver en una película de Hollywood. Pitt y Norton, jamás han estado mejor.

Película ★★★★★
Extras ★★★★☆

Con
Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter
Director
DAVID FINCHER
Audios
Castellano DTS 5.1, inglés DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
20th Century Fox H.E.
21,95 € (BD)



Entrevista con...

Ren Klyce

Sound Designer de El Club de la Lucha



Nominado al Oscar a la Mejor Edición de Sonido por ***El Club De La Lucha***, Ren Klyce nos invitó a ver en primicia, desde un pequeño cine situado entre los *bungalows* de los estudios **Fox**, el *Blu-ray* de la película de Fincher (a través de una **PS3**), junto al productor de la edición doméstica, David Prior. Esa misma tarde, tuvo la amabilidad de responder a nuestras preguntas.

¿Qué opina del impacto, y la etiqueta de película de culto, que ha cobrado *El Club De La Lucha* durante esta década?
Cuando se estrenó el *Club De La Lucha*, mucha gente criticó la película, pero fueron injustos. Fincher trabajó mucho en ella, como siempre hace, y el formato *Blu-ray* por fin hará justicia con la calidad técnica del filme.

¿Cómo diseñaron los efectos de sonido de la película?
Para *El Club De La Lucha* tuvimos que crear muchos efectos de sonido desde cero, aunque para escenas menos determinantes nos limitamos a utilizar elementos de las bibliotecas de sonido, como la lluvia o los coches.

¿Para lograr el sonido de los puñetazos también acudieron a librerías de sonidos?
No. Queríamos escapar de los efectos de puñetazos de siempre, de la típica librería de sonidos a la que acude toda la industria de Hollywood. Fuimos a Skywalker Sound y allí empezamos a experimentar con nosotros mismos, dándonos de puñetazos (risas) e incluso hicimos pruebas golpeando carcasas de pollos (más risas).
Por ejemplo, el puñetazo que Norton propina a Pitt en el oído es muy especial (risas). No se parece a nada que hayas oído antes en una película de Hollywood. Y a medida que avanza la película, y los protagonistas se van metiendo más y más en el proyecto *Mayhem*, el sonido (y no sólo los efectos) van aumentando en potencia hasta límites brutales.

Si el bueno de Walt levantara la cabeza no podría dar crédito ante lo bien que se conservan sus enanitos, más de 70 años después.



BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS

72 años de vida... y como si hubiera sido filmada el mes pasado

BLU-RAY DVD **Disney** siempre cuida al máximo sus lanzamientos (y las Ediciones Diamante mucho más), pero el lanzamiento de ***Blancanieves*** es especial. El primer largo de animación de la historia ya recibió en su día una magistral edición en DVD, con la imagen remasterizada por los maestros de Lowry Digital, pero ahora da el salto a los 1080p, acompañado de extras exclusivos. Desde juegos para los chavales (uno permite cargar tu foto y verte como uno de los enanos) hasta un documental de 85' que nos lleva a los **Hyperion Studios** donde se creó este gran clásico.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director
DAVID HAND
Audios
Castellano y español latinoamericano DTS 5.1, inglés DTS-HD 7.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios HE
29,95 € (2 Blu-ray)
21,95 € (2 DVD)



TRANSFORMERS 2
LA VENGANZA DE LOS CAÍDOS

O cómo deberían ser siempre las secuelas



A pesar de sus cargantes marcas de fábrica (esos *travelling* circulares, esos planos musicales a lo *videoclip* pocho...), Michael Bay no tiene rival en el cine pirotécnico. Sólo él es capaz de montar una pelea entre *Transformers* en medio de una autopista (o en lo alto de un rascacielos), sin que el espectador se pierda entre la maraña de miembros metálicos y partes móviles. Todo es nítido, vertiginoso e impactante. Y en esta secuela llega en dosis XXL. Más planos de Megan Fox, más *Transformers* y mucha más acción. Lo que pedíamos, vaya.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Con
Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel
Directo r
MICHAEL BAY
Audios
Castellano (5.1), inglés... (DTS HD)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Paramount Home Ent.
24,95 € (2 DVD)
29,99 € (2 Blu-ray)



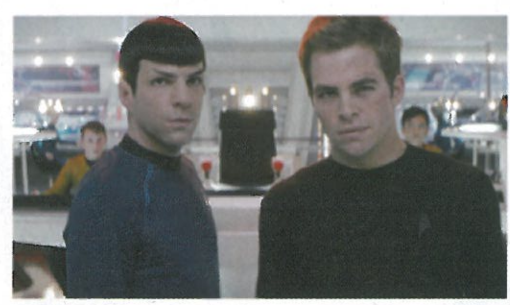
STAR TREK

Un nuevo amanecer para el mito trekkie

BLU-RAY DVD Muchacho astuto, J.J. Abrams. El creador de *Perdidos* encontró el equilibrio perfecto para camelarse tanto al gran público (buenos FX, acción y algún toque de humor) como a los *trekkies* (ese villano que amenaza desde el monitor del puente de mando, el reencuentro con personajes familiares encarnados por rostros jóvenes...). El nuevo ***Star Trek*** se guarda además un cameo que, aunque esperado, hará soltar una lagrimilla a más de uno. ¡¡Larga vida y prosperidad!!

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Con
C. Pine, Z. Quinto.
Director: **J.J. ABRAMS**
Audios
D True HD Inglés, 5.1 Castellano
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Paramount H.E.
24,95 € (2 DVD)
29,95 € (2 Blu-ray)





NOTICIAS

FALDAS Y BATALLAS BRUTALES A 1080P

El 2 de diciembre llega a las tiendas la edición HD de *Braveheart* en 2 *Blu-ray*, con comentarios de audio de Mel Gibson, *Making of*, entrevistas y varios documentales. Todo por 24,95 €. Distribuye **20th Century Fox Home Entertainment**.



4, 8, 15, 16, 23, 42

Si has sonreído al leer la línea de arriba, ya sabrás que hablamos de *Perdidos*. Las tres primeras temporadas debutan en BD, con calidad de imagen y audio inéditas, y toneladas de extras. Cada temporada consta de 7 BD a un PVP de 69,95 €. Y si lo tuyo es el DVD, dispones de una caja alucinante (la de arriba), con las 4 temporadas por 99,95 €.



REMAKE SANGRIENTO

Esta actualización del clásico de Wes Craven del 72, llega al formato *Blu-ray* (5 noviembre) y DVD (3 de diciembre). La versión BD incluye dos metrajes diferentes: el estrenado en cines y otro más cazurro, amén de escenas eliminadas. Distribuye **Universal H.E.**

POR BRUNO SOL



CÓMIC

GRANDES DE LO MACABRO

Autores **Joan Boix**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **160**
P.V.P. **18 €**

Antología definitiva del terror patrio

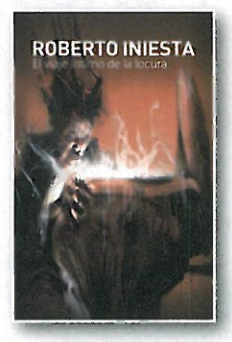
No es de esperar que el aficionado medio al cómic en este país conozca a un autor como Joan Boix. Curtido en algunas de las editoriales más artesanales de los 60, Boix dio el salto a la autoría plena durante los años 70, cuando -además de gestar la serie *Robny, El Vagabundo*- comienza a publicar relatos dibujados y guionizados por él mismo en algunas de las grandes cabeceras patrias del terror y el fantástico, como las ya míticas *Dossier Negro* o *Creepy*. Son estos, junto a otros seleccionados de sus colaboraciones para otras revistas como *Rambla* o *Terror Gráfico*, los que se recogen en ***Grandes De Lo Macabro***. En total, una selección de 20 de sus mejores historias de terror, parte de ellas originales del autor y otras tantas adaptaciones de grandes escritores del género en sus diversas formas, como H.P. Lovecraft, Conan Doyle, Poe, Bécquer, Robert Block o, incluso, Franz Kafka. Un tomo indispensable para conocer a uno de nuestros dibujantes de fantástico más ignotos.



El viaje íntimo de la locura

De la música a las letras

Si Roberto Iniesta no te suena como novelista es porque, en realidad, no lo es. Ahora bien, si te mencionamos *Extremoduro*, igual sí empieza a sonarte ya la persona. Iniesta es el líder y cantante de la famosa banda de *rock* urbano. Celebrada por las letras de Robe, no es de extrañar que la primera incursión en la novela de su responsable haya generado tanta expectación: primera edición de 10.000 ejemplares, agotada, y situada, además, como el libro más vendido en tiendas *Fnac* de España. Un debut que no te puedes perder.



Autor
Roberto Iniesta
Editorial
EL HOMBRE DEL SACO
P.V.P. **19 €**

Game On! From Pong to Oblivion

Los 50 mejores videojuegos

Game On! se presenta como una guía rápida -en inglés- de acercamiento al mundo de los videojuegos a través de los títulos que sus autores consideran más relevantes. No se trata de análisis en profundidad, ni un repaso a la historia de los videojuegos, sino una selección de 50 títulos, reseñados haciendo hincapié en sus puntos fuertes, influencias, relevancia y con comentarios sobre su desarrollo. Tal vez no sea el libro más indicado para el jugador veteranísimo, pero sí para quien quiera tener acceso a una visión general del medio.



Autor
David McCarthy, Simon Byron, Ste Curran
Editorial
HEADLINE
P.V.P. **17 €**

B.S.O. de Videojuegos



CHIPTUNED ROCKMAN
Varios

★★★★☆

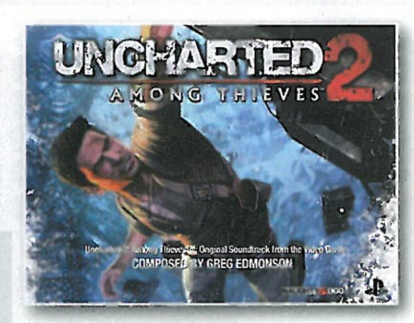
Si descargaste *Mega Man 9* desde *PS Store* y gozaste con sus maravillosas melodías orquestadas a *stop motion*, disfrutarás también de ***Chiptuned Rockman***, álbum que recupera veinte cortes clásicos de la saga *Mega Man* y los presenta remezclados respetando su sonoridad original ochobitera. El experimento trae certificado de autenticidad, pues viene firmado tanto por músicos asociados a la serie como por compositores actuales de la escena *chiptune* (22€). www.cdjapan.co.jp



NINJA GAIDEN SIGMA 2
Varios

★☆☆☆☆

Creando una partitura tan genérica que provoca en el jugador la sensación de que el juego es igualmente genérico, destripando la melodía con guitarras eléctricas tajantes como *katanas*, arrojando *shurikens* de electrónica estropajosa contra una orquestación oriental rescatada del portapapeles... Resulta aterradora la manera en que Hiroyuki Akiyama, Ryo Koike y Takumi Saito han provocado el *seppuku* musical de *NGS 2*. La B.S.O. se regala con la Edición Coleccionista del juego.



UNCHARTED 2
Greg Edmonson

★★★★☆

El compositor Greg Edmonson ha demostrado ser un artistazo en su oficio al tomar la decisión de ambientar la historia que cuenta *Uncharted 2* con la composición y no con la orquestación. También, por nebulizar las diferentes rendiciones del tema principal a lo largo de toda la partitura, tapando algunos huecos con silencios. Y, finalmente, por contratar a los mejores solistas *hollywoodienses*, huyendo en el mismo paso de la consabida martingala sintetizada (9,99€). iTunes Store





BUSTO DE GALACTUS
Prohibitivo pero hermoso

Vale, podréis echarnos en cara que, de cuando en cuando, os recomendemos figuras a precios prohibitivos. Pero lo que es innegable, es que si lo hacemos, es porque son espectaculares, como este busto de *Galactus* enfadado. O con mucha hambre... quién sabe qué pasa por la cabeza de un devorador de mundos. Con su Estela Plateada a juego (que se vende por separado, eso sí), el conjunto es «astounding», que dirían en **Marvel**. Nos parece

Dimensiones **54 cm.** Fabricante **Sideshow** PVP **299 €**



POKER A ARKHAM ASYLUM
Juego de cartas bien ilustrado

Dos barajas con los personajes de Batman, diseñadas por el ilustrador Mark Stutzman, junto con 300 fichas de colores impresas con el logo del murciélago y el manicomio *Arkham*. Todo presentado en un estuche metálico con cierres.

Fabricante **DCdirect** PVP **199 $**

POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

Dissidia: Final Fantasy

La saga de Square Enix crea tendencia y bandas como Tokio Hotel se hacen eco de ella... Estas navidades vístete como un héroe de FF.



Cinturón de piel marrón con tachuelas, de Levi's. **99 €**

Jeans de corte recto en color negro, de C1rca. **82 €**

Cadena y colgante de acero con logo de esmalte negro, de Emporio Armani. **95 €**

Cazadora motera en color negro. de Pull and Bear **39,99 €**

Botas deportivas en piel con detalles de ante, de Yumas. **30 €**

POR ANA MÁRQUEZ

Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

EN NOVIEMBRE...

18
Luna Nueva. Por fin el estreno en cines de la esperada secuela de Crepúsculo.

20
F1 2009. Velocidad y pura adrenalina es lo que encontrarás en este juego para PSP.

27
Lego Rock Band. La licencia Lego se adentra en el rock con temas como So What de Pink.

26
Pereza. En concierto con las canciones de su último disco -Aviones- en el Teatro Circo Price de Madrid.

19
Ediciones de lujo. La de Assassin's Creed II incluye el juego, figura de Ezio y contenido extra. La de SingStar Mecano: dos micros y juego.

...Y EN DICIEMBRE

1
Terminator Salvation. Si no la viste en cine, qué mejor que hacerlo ahora en tu PS3.

4
Spanish Movie. Desternillante peli que parodia éxitos como El Orfanato, El Laberinto del Fauno...

9
Star Trek 2009. La edición especial incluye dos discos con gran cantidad de contenido extra.

19
Triburbana. Si te va el rap no te pierdas este festival (Madrid). Duo Kie, L.E. Flaco, Legendario...



PlayStyle

TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



ICONO DEL METAL

GENE SIMMONS AXE GUITAR

Si eres fan de los KISS, o del heavy metal en general, venderás tu alma por conseguir este mando, que reproduce (a escala de 3/4 del original) el célebre bajo/hacha de Gene Simmons. Todo un éxito en EE.UU. que llega a España de la mano de Namco Bandai Partners. Compatible con PS3 y PS2, es el gadget definitivo para disfrutar de maratonianas sesiones de Guitar Hero y Rock Band. Su conexión wireless alcanza 9 metros de distancia, y aguanta hasta 40 horas de juego con sólo 4 pilas AA. Y, por supuesto, incluye botones en la base del mástil para los solos, whammy bar y un acabado impresionante. El maquillaje y las botas con plataforma son opcionales. 69,99 € www.genesimmonsaxeguitar.com

LO MÁS FRIKI DEL MES

MANSIÓN ZOMBI



Os presentamos el enésimo cacharro para pasar los ratos muertos en el trabajo -o para crearlos-. Se trata de una mansión invadida por zombis, a los que tendrás que matar disparando con un rifle-láser de asalto. Sus dimensiones son de 43 x 45 cm. **34,99 $** www.thinkgeek.com

COMO UNA RECREATIVA

REAL ARCADE PRO.3

Controlador de estilo arcade de nueva generación en exclusiva para PS3 de Hori. Con un diseño robusto y consistente para resistir y acompañar la acción de arcades legendarios y juegos de lucha como Tekken 6 y Street Fighter IV, va equipado con una palanca y botones de gran calidad similar a los de las máquinas recreativas. Posee, además, función de turbo; sólo le falta ser inalámbrico para ser perfecto. **139,99 €** www.shinestar.es

¡PROYECTA TUS JUEGOS!

EHTW 3500

Con este proyector de Epson podrás jugar con tus juegos de PS3 como si estuvieras jugando en una pantalla de cine, ya que ofrece auténtica resolución de alta definición al ser Full HD 1080p. Además, posee una alta relación de contraste de 36.000:1 y una emisión de luz en color (CLO) de 1.800 lúmenes. Va equipado con dos entradas HDMI 1.3 y zoom óptico x 2.1. **1.599 €** www.epson-europe.com.



Equipa tu

Gadgets de Ardistel indispensables



1

Mando de diseño exclusivo con botones cromados. Es wireless y posee función de vibración y Sixaxis. PVP: 29,99 €



2

Esta funda, con licencia oficial Sony, es perfecta para proteger tu PSP. Está fabricada con materiales rígidos, lleva correa de mano y tiene espacios interiores. PVP: 12,95 €



3

No más arañazos en tu PSPgo con este pack de Ardistel que incluye carcasa transparente, bolsa de transporte, protector de pantalla, alisador y gamuza. PVP: 14,95 €



I TORNEO BURN de FIFA 10 y PES 2010

Necesitábamos una excusa para picarnos con FIFA y PES. Una nevera repleta de bebidas Burn fue más que suficiente...

Anécdotas del torneo...



La nevera de Burn ha sido, sin ninguna duda, la gran protagonista del mes. Tanto es así, que los días anteriores al torneo tuvimos que sentar a Anna encima para que nadie echara mano sin nuestro permiso a las latas de bebida energética. En la imagen inferior tenéis a Lloyd sujetando un Burn por cada gol encajado en la final. El semifinalista se ganó este dulce cargamento y el primero intentó adjudicarse la nevera... Pobre iluso: el director la tiene al lado de su mesa y no le quita ojo.



Los partidos se sucedían uno tras otro, el que resultaba victorioso se tomaba un Burn, el perdedor, un zumo de alcachofa.

TENSIÓN 8 - JUGADORES 0. Edgar & Cía y José Luis se enfrentaron al PES, con Juventus y Manchester. El partido acabó empate a siete y tuvieron que lanzar 214 penaltis.



Aquí tenemos a Lloyd y The Elf tomándose un respiro durante un saque de banda en FIFA. En esos momentos la cosa iba 3-2.

Y LLEGÓ LA GRAN FINAL. Edgar & Cía demostró que es un auténtico torpedo del fútbol y le endosó una goleada de escándalo a Lloyd en la gran final. El factor Burn surtió efecto y las nueve latas consumidas le ayudaron a ganar nuestro primer torneo FIFA-PES.

Resultados de Concursos

CONCURSO BATMAN A.A.
Ganadores de 1 Edición Especial + Camisa de Fuerza de Arkham
Sergio Segovia Calle (MADRID)

Ganadores de Juego + Batarang + Cómic + Camiseta
José C. Sánchez Torresilla (MADRID)
Leticia Lavado Aguilar (CÁCERES)
Ramón Domingo García (VALENCIA)
Alfonso Ruiz Edo (CASTELLÓN)
Jaime Rivero Burgueño (ALICANTE)
José G. Picón López (MURCIA)
Alejandro Águila Cañas (BARCELONA)
Jesús Muñoz Tena (BARCELONA)
Antonio Cabasés Fernández (ASTURIAS)
Marta Muñoz Blázquez (ÁVILA)
Erika Betancor Viera (GUADALAJARA)
Mª Teresa Montesdeoca (Las Palmas de G.C.)
Daniela Chinea Van H. (Sta. Cruz de Tenerife)
Natalia García Fdez. (Las Palmas de G.C.)

CONCURSO INFAMOUS
Ganadores de Zapatillas + Juego + Camiseta
Oriol Navarro Fernández (BARCELONA)
Javier Santamarina Fernández (MADRID)
Axel Montero Moreno (BARCELONA)
Obdulia Santana S. (Las Palmas de G.C.)
Cristian Gallego Almagro (GERONA)
Ganadores de Juego + Camiseta
Jonathan Monroy Álvarez (VIZCAYA)
José Alberto González Costa (ALICANTE)
José Antonio Martínez Barrero (VALENCIA)
Ramón Contreras Izquierdo (BARCELONA)
Juan Roselló Rigat (BARCELONA)
Pedro López Álvarez (VALLADOLID)

CONCURSO WOLFENSTEIN
Ganadores de Juego + Camiseta
Javier Calleja Soreasu (VIZCAYA)
Laura Amador Fayanás (ZARAGOZA)
Adolfo Sayol González (BARCELONA)
Juan A. Diz Pereira (PONTEVEDRA)
Rafael Caballero Rodríguez (BARCELONA)
José Mª Rastrero Roda (TARRAGONA)
César González Vilar (A CORUÑA)
Miguel A. Ternero Navas (MÁLAGA)
Kadarn Trullas García (BARCELONA)
Alexandre Portela Cruz (MADRID)
Juan Roselló Rigat (BARCELONA)
Fco. Javier Caravaca Ferrer (CÁDIZ)
Juan Roselló Rigat (BARCELONA)
Enrique Leceta Nicolás (MADRID)
Carlos I. Peréz Padrón (Sta. Cruz de Tenerife)